

CLUB
Nintendo
Vuelven los Nintensivos:
Kirby 64
The Crystal Shard
Perfect Dark
Conoce a:
GBC X-Men
Mutant Academy
N64 Carmageddon
GBC Xtreme Sports
N64 Batman Beyond
GBC Toonsylvania
N64 ISSS 2000
GBC FIFA 2000
GBC Rainbow Six
¡Y muchos más!
Tips de:
Star Craft 64
MARIO TENNIS
Año 9 No. 9
Precio $15.00 M.N.
0 10722 95594 6 09
Batman Beyond
POSTER



Millones de usuarios satisfechos alrededor del mundo comprueban diariamente que America Online les hace realmente fácil el Internet y la vida misma.
Ninguna otra compañía puede ofrecer tanto:

Barra de Navegación.
Todo lo que necesitas lo tienes aquí; puedes consultar tu e-mail, platicar con tus amigos, navegar por Internet y chatear más fácil que nunca.

Atención a Clientes.
Cuentas con un servicio de atención telefónica las 24 horas del día, los 7 días de la semana, al 01-800-522-3000 totalmente gratis.

17 Canales con Contenido Exclusivo.
Además con sus 17 canales de contenido exclusivo, America Online te abre las puertas del mundo con todos los temas posibles, a sólo un click de distancia.

Siete Usuarios, una sola cuenta.
Con una cuenta de America Online tienes acceso para siete usuarios diferentes, cada uno con su propia contraseña de acceso a una pantalla personalizada que incluye cuenta de e-mail y mucho más.

Restricción para Menores.
America Online ayuda a tus hijos a conectarse


AMERICA
Online



SUMARIO



Aquí estuvo el rombo de agosto



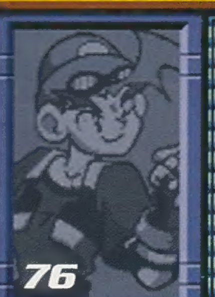
¿Te gusta el fútbol soccer a nivel internacional? Pues con International Super Star Soccer 2000, podrás disfrutar toda la intensidad de este deporte, y lo mejor es que será narrado por Miguel Carreño y Luis Soto... (¿?)



Si te falta algun fragmento de cristal en Kirby 64: The Crystal Shards, no te preocupes, ya que en el Nintensivo que incluímos, encontrarás lo que buscas.

Xtreme Cola ha organizado un evento muy deportivo, donde sólo el mejor podrá hacerse acreedor a una jugosa recompensa. Sólo en Xtreme Sports para GBC.

PLAYER SELECT:





EDITORIAL

A finales del pasado mes de agosto se celebró el famoso Space World, el evento más importante que Nintendo y sus licencatarios organizan en Japón para distribuidores, compradores, programadores y para la prensa especializada, y como nosotros en Club Nintendo somos prensa especializada, pues no pudimos dejar de asistir. Como lo hemos hecho desde 1994.

Este año, igual que en 1997, el último de los tres días que dura el show en la ciudad de Makuhari, todos los niños japoneses que tengan su cartucho silver o gold de Pokémon podrán ir a cargar el nuevo y misterioso Pokémon Serebi, así que esperamos ver la máxima concentración de fanáticos actualizados de Pokémon por allá, pero si no hay un importante cambio de planes, este Space World pasará a la historia por las trascendentes noticias que ahí se darán para el futuro de los videojugadores de todo el mundo, pues se revelarán secretos extraordinariamente bien guardados sobre el Dolphin y el Game Boy Advanced, así como muchísimos de los títulos que los licenciatarios están preparando para ser lanzados en el transcurso del próximo año,así que no te pierdas el número de octubre de Club Nintendo pues te traeremos de primera mano la información más completa de este importante evento que marcará nuestro futuro como videojugadores.



Año IX #9 Septiembre 2000

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
DIRECTOR GENERAL Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL Gus Rodríguez, José Sierra
EDITOR ADJUNTO Daniel Avilés
PRODUCCION NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION Jesús Medina, Javier Chávez "Conejo", Gerardo Torres "Arkham", Lalo Oviedo "Ewawo", Juan M. Sánchez "John"
ASISTENTES DE INVESTIGACION Ana L. Velázquez, Daniel Stephan
AGENTES SECRETOS Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE Laura D. B. de Laviada
VICEPRESIDENTE EDITORIAL Carlos Méndez D.
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE FINANZAS Luis Stein
DIRECTOR GENERAL DE VENTAS Alvaro de la Puente Hakim Tel. 52 61 27 57
SUBDIRECTOR DE VENTAS Mario Elías Moisés Tel. 52 61 27 28
GERENTE DE VENTAS Norma Gress Tel. 52 61 26 09
EJECUTIVO DE VENTAS Federico Lozada Tel. 52 61 26 00 Ext. 11701
DIRECTOR DE PRODUCCION Juan Carlos Espinosa
DIRECTOR DE CIRCULACION Anastacio Cisneros

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL Roberto Sroka
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL José R. Vila

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL Y REPRESENTANTE LEGAL Constanza de Serna
GERENTE COMERCIAL Johanna Price

Año 9 # 9, Revista mensual, Septiembre 2000. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista CLUB NINTENDO. No. 9/9 (MR) 2000 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Calle 75 # 1212 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Venezuela: Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., Ecuador: Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946/5178/8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarsfield 1950, (1258) Buenos Aires Argentina.

CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Legal: Eduardo Aldea, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 9 #9
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

DR. MARIO

Estimados amigos de Club Nintendo, es como la cuarta vez que les he mandado correos, pero bueno. Quisiera que me despejaran una gran duda que tengo. Yo he conectado mi T.V. a mi estéreo (mi stereo cuenta con la función de video) y mi estéreo cuenta con cuatro bocinas (creo que es Dolby Surround y que es de cuatro canales independientes), lo que quiero saber es que cuando juego los cartuchos de DK, Jet Force Gemini Zelda, o Perfect Dark obtengo el sonido Dolby Surround. O tengo que comprar un aparato que soporte Dolby Surround. Espero que me contesten pronto porque nos morimos de la duda mis amigos y yo.

Marco Alfredo García
México D.F.

Para que obtengas el sonido Dolby Sorround es necesario que tu equipo de sonido pueda reproducirlo, como dices, con cuatro canales diferentes; también es necesario que los juegos tengan la opción de Dolby. Generalmente, tanto los estéreos como los juegos, tienen el logotipo que indican que tienen esta muy buena opción de sonido. Y también, para un mejor efecto, te recomendamos que coloques las bocinas en cada esquina de tu cuarto (claro, si es cuadrado) y así disfrutarás más de esta opción, sobre todo en juegos como Perfect Dark.

♦

Hola chamacos, quisiera que me resolvieran unas dudas que tengo:

1.-¿Me recomiendan comprarme el juego de Tony Hawk para el GBC? Yo tengo el de N64 y me encanta, ¿sí vale la pena el del GBC ? O mejor ni ahorro...

2.- En una revista (Ride BMX) leí que por diciembre iba a salir un juego de Dave Mirra y que va a ser como el de Tony Hawk, nomás que de bicis. ¿Es cierto?

3.- ¿Se piensa sacar una secuela de Wave Race, o no?

Ojalá que me puedan ayudar con estas preguntas.

Luis "CHeaT" Gargollo
México, D.F.

Bueno, pues hace no muchos números hicimos un análisis de Tony Hawks Pro Skater y la verdad lo consideramos un muy buen juego de GBC y es recomendable, sobre todo si te gustó el de N64, pero te recomendamos que lo juegues antes, ¡no vaya a ser que no te guste y nos eches la culpa! Tenemos entendido que el juego que mencionas sí va a ser lanzado, pero no va a haber ninguna versión, ni para el GBC ni para el N64 (aún no sabemos por qué). Respecto a la secuela de Wave Race, hasta el momento no sabemos de ninguna.



Aún no se ha planeado la secuela de este magnífico juego.

Hola desde Colombia. Déjenme felicitarlos por su revista, está muy buena y no dejo de comprármela. Bueno, ahora yendo al grano, me imagino que ustedes los mexicanos sabrán bien qué es la fórmula Cart, de hecho ahí corre un piloto Mexicano llamado Adrián Fernández; bueno, ya ubicados en el tema, también deben de saber quién es Juan Pablo Montoya; sí, el es campeón de esa categoría (la cual es la segunda mejor categoría de el mundo, después de la F1), ah, y también ganó las 500 de Indianápolis (y por si fuera poco, cuando termine su contrato con su equipo Target, se va para la F1, sería muy difícil que eso no sucediera). En conclusión, todo un campeón y un ¡héroe! para todos los colombianos. Bueno, toda esta "carreta" (modismo colombiano que significa hablar más de la cuenta) es para preguntarles si Nintendo o alguno de sus licenciatarios no piensa sacar un juego de la categoría Cart; si esto es verdad, ¿saben la fecha de salida? Me despido esperando una respuesta positiva y sigan haciendo un buen trabajo. Por cierto, si sacaran el juego definitivamente Montoya debería de ser un personaje secreto ya que si lo ponen al principio les daría dos vueltas y media a todos sus rivales.

Christian Andrés Casas
Bogotá, Colombia

¡En verdad que ésta fue una carreta muy cultural! Hablamos con la gente de Nintendo y por el momento no hay ningún plan para hacer un juego exclusivo de la Fórmula Cart, ni para el GBC ni para el N64, pero si escuchamos algo por ahí, te lo haremos saber de inmediato.

♦

Hola amigos de Club Nintendo, ésta es la primera vez que les escribo, así que de paso también los felicito por su re-

vista que cada año está mejorando. Bueno, ahora sí vayamos al grano: (perdón es que tengo que contar la anécdota sino no me entenderían) el otro día que estaba en Internet me metí a una página cuya dirección era www.carringtoninstitute.com; sí, efectivamente, el mismo instituto donde estudió Joanna Dark en Perfect Dark; en la página decía que era una organización que hacía continuación al Social Security Act (perdón pero es que no sé cómo decirlo en español) fundado por el presidente Truman; pero bueno, me sorprendí mucho cuando vi que el presidente de la organización era ¡Daniel Carrington! El mismo tipo que la hace de presidente del Carrington Institute en Perfect Dark, o sea que Rare se basó en esto para hacer Perfect Dark. Después de este rollote, mi pregunta es: ¿Qué Rare no tuvo que pagar derechos o algo por el estilo para usar el nombre de la organización?

Héctor Lozano
Mérida, Yucatán

Mh... Pues no exactamente. Rare no se basó en el Carrington Institute para crear Perfect Dark, ya que este instituto es totalmente ficticio y los mismos creativos de Rare fueron quienes lo invientaron y sólo existe dentro del juego. La página www.carringtoninstitute.com, fue creada por Rare como parte de la mercadotecnia previa al lanzamiento de Perfect Dark, con la intención de que los videojugadores se sintieran parte del juego y le diera más realismo. Algo similar ocurrió con la página de www.x-men-the-movie.com, donde había una liga a una página anti-mutante, donde podías apoyar al senador Kelly para erradicar a los mutantes y, de hecho, podías denunciar a un mutante que conocieras; obviamente todo es una broma y con el objetivo de que te intereses más en el juego o en la película. Y esto también nos recuerda cuando Axy estaba buscando Ciudad Gótica en un mapamundi, pero esa, es otra historia...



El Instituto Carrington NO existe en la realidad y sólo pertenece al universo de Perfect Dark.

♦

¡Qué onda, cuates de Club N! Escribo este mail para saber si The Legend of Zelda: Majora's Mask va a traer Expansion Pak, pues en su revista dicen que lo va a necesitar y que lo va a traer, pero en la tienda de Nintendo que está en la plaza Tepeyac, me dijeron que no lo va a traer. Por favor, respóndanme.

Carlos G. Sainos
México, D.F.

Nosotros hemos dicho que este juego va a necesitar Expansion Pak, pero nunca dijimos que fuera a venir incluído. Pero bueno, para despejar cualquier duda, oficialmente The Legend of Zelda: Majora's Mask, NO va a incluir el Expansion Pak, tal como te lo dijeron en la tienda.

♦

Hola, Nintendoadictos, su revista es la única excelente y la mejor de todas. Tengo algunas dudas respecto a Pokémon Silver y Gold. Hace poco, en una plaza cerca del centro del D.F., vi con sorpresa que ya estaban a la venta estos cartuchos, con textos en inglés y las cajas americanas, pero los cartuchos eran grises y además vi un cartucho que tenía las dos versiones, gold y silver, en el mismo juego. ¿Qué pasa? ¿Se adelantó la fecha de salida?

Mi otra pregunta es, ¿en los juegos de Pokémon no hay forma de borrar una Hidden Machine?

Ma. de Lourdes Díaz
México, D.F.

¡¡No!! Pokémon Silver y Gold saldrá para el mercado americano hasta el próximo mes, octubre. Lo que tu viste fue una copia miserable, barata, negra... En fin, desde el pasado mes de Julio, hemos visto con tristeza de que los piratas se las arreglaron para sacar, de la versión japonesa, copias de Pokémon Gold y Silver, y ellos mismos se encargaron de "traducir" (si se puede llamar así), tan sólo el principio del juego, ya que a los pocos diálogos, el resto son textos en japonés, por lo que no lo entenderás; esto es con la intención de que, si te lo "prueban" antes de que lo compres, creas que todo el juego está en inglés, pero en realidad no es así. También los "señores" piratas, tuvieron la "delicadeza" de reproducir cajas de baja calidad con las imágenes que Nintendo mostró de las cajas originales de estos juegos en el E3. Estos piratas esta vez no se midieron, ya que estas copias las venden al mismo precio que un juego original de GB (antes, por lo menos los daban más baratos). Recuerda que hasta octubre es la salida juegos; cualquier juego de Pokémon Gold y Silver que veas antes, es una vil copia. Contestando tu otra pregunta, en los juegos de Pokémon no hay forma de borrar un HM.

♦

Oigan, tengo un par de preguntas que quiero que me aclaren, por favor.
¿Qué es un Gameshark? y ¿Qué pasó con el Super Game Boy 2? Espero me las contesten porque me tienen muy confundido.

No me vayan a quedar mal, ¿eh?

Uriel Serrano
Guadalajara, Jalisco

El Gameshark es un "accesorio", el cuál tiene varios modelos para diferentes consolas, entre las que se encuentra el N64 y el Game Boy, y que es como un adaptador, que sirve para que, dentro del juego, puedas introducir algunas claves que están formadas por letras y números y de esa forma hagas o tengas cosas que en el juego normal sería imposible, como tener vidas infinitas, ser invulnerable a los ataques, seleccionar los escenarios libremente, obtener personajes secretos sin esfuerzo, etc. Definitivamente, nosotros jamás hemos utilizado un Gameshark, ya que, además de sentir que hacemos trampa en un juego, la verdad no nos agrada mucho jugar con vidas infinitas o cosas por el estilo, ya que le quita el sabor al juego y hasta nos llega a aburrir. Ya depende de cada jugador el usarlo o no. Los jugadores veteranos seguramente recordaron el Game Genie, el predecesor del Gameshark, pero para el NES y SNES. Y, ¿qué pasó con el Super Game Boy 2? Pues nada, ahí está, disponible únicamente en Japón. ¿Por qué no salió en América? Bueno, el Super Game Boy 2 apareció gracias al boom que tuvo Pokémon en aquel país oriental; esta nueva versión del SGB cuenta con un puerto para conectar el Cable Link y de esta forma, intercambiar datos con un Game Boy o incluso con otro SGB. El SNES (o Super Famicom, como se le conoce en Japón), aún sigue "vigente" por allá; bueno, ya no se producen juegos en cartucho y los que se producen, que son muy pero muy poquitos (como dos o tres al año), sólo se pueden conseguir en un formato que se llama "Nintendo Power" (nada qué ver con la revista), que consiste en llevar un cartucho de Nintendo Power a una tienda y ahí te cargan el juego que quieres. Debido a esta "vigencia virtual' del SNES en Japón, se lanzó con éxito el SGB2 hace tres años. En América, tal vez el GB tomó fuerza de nuevo, sobre todo con Pokémon, tal como sucediera en Japón, pero desafortunadamente el SNES ya estaba extinto cuando apareció este cartucho, y no tenía caso lanzar un accesorio para un sistema que ya no se vendía.

♦

Una vez más escribo con la misma pregunta, ¿Pokémon le salvó la vida al Nintendo 64? Ya que esto lo oí en un programa de una estación de radio. Por favor, hablen sobre el tema. Pasando otro caso, jugando Perfect Dark me percaté de que siguen con la misma "&%#/$ de que los personajes están hablando, pero ni siquiera mueven la boca; esto para mi gusto está horrible y espero que lo corrijan en sus siguientes juegos, ya que tengo entendido que los próximos juegos de Rare van a contener una gran cantidad de voces y Perfect Dark es exelente, sólo lo hace ver mal lo antes mencionado.



Super Game Boy 2
Este magnífico accesorio sólo estuvo disponible para los japoneses.

Yonatan Diaz Reyes
Toluca, Edo. de México

Pues nos parece un comentario un poco raro o pobremente fundamentado, ya que actualmente sólo hay dos juegos de Pokémon para el N64 y ninguno de ellos, hasta el momento, no ha alcanzado el mismo número de copias vendidas que The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Golden Eye 007 o Super Mario 64. Todos estos juegos y muchos otros son bastante buenos, al igual que Pokémon Snap y Pokémon Stadium y sinceramente no creemos que estos dos últimos sirvan como un parteaguas en la trayectoria del N64. Y hablando de juegos buenos, tal como lo dices, un detalle que, no se debe a la falta de creatividad, sino a la falta de tiempo o de memoria del cartucho, es el de que los personajes muevan la boca al hablar, sin embargo, muchas compañías se pusieron a trabajar duro para hacerlo posible y por fin, juegos como Turok 3, Dinosaur Planet y Conker's Bad Fur Day incluirán este buen detalle.

♦

Qué onda, señores de la Club Nintendo, les escribo para decirles que su revista es muy buena, de calidad, la mejor de México, etc, etc etc, (supongo que esto se los dice todo el mundo y aunque es verdad no quiero sonar repetitivo). La verdadera intención de mi mail era crear el rumor de que pronto va a salir Star Fox para el N64. No, no es cierto, mi verdadera intención es invitar a aquellos videojugadores que sueñan con programar un videojuego; algunos no saben programar, talvez hay quien sólo sabe lo que le gustaría que un juego tuviera; pues esas son las personas que quisiera conocer, las que alguna vez han escrito una historia y quisieran convertirla videojuego, gente creativa que, aunque no sepa nada de programar, tenga muchas ganas de cumplir sus sueños.
Yo voy a empezar a meterme a lo de programación el próximo semestre, pero un juego no es sólo programar, también se ne-

cesita música, historias, no sé, demasiada gente con creatividad y con ganas de hacer las cosas, no importa si no sabes hacer algo de esto, podemos aprender ¿no? Para eso es la vida. Bueno, si alguien se interesa, hice un club en Yahoo, el cual es: http://clubs.yahoo.com/clubs/creatinggames.
O ésta es mi direccion de e-mail:
elsegundo_link21@yahoo.com

Bueno, los dejo porque ya escribí demasiado.
Angel Alberto Rueda

El sueño de muchos de nosotros, los videojugadores, es, fue, o será siempre crear nuestro propio videojuego, pero, si el sueño es muy grande, ¿por qué no hacerlo realidad? Tal vez esto sea el principio de tu primer videojuego y no olvides que la unión hace la fuerza.

♦

Hola amigos de Club Nintendo, por el momento me ahorraré las felicitaciones e iré directo al grano. Bueno, mi duda es que si Nintendo tiene otros "licenciatarios" para fabricar los artículos necesarios para el Nintendo 64, ya que la otra vez estaba por comprar un Controller Pak y había una o dos marcas más. ¿También me podrían explicarme lo de Sat Kartar? Y la revista les quedó padrísima.
Fraiva Morales
México, D.F.

Hay muchas compañías que, en lugar de desarrollar juegos, desarrollan accesorios, como Pelican. Ellos pagan una "cuota" a Nintendo, además de comprarles un equipo especial de programación, que les permite crear estos accesorios, como Controller Paks, Rumble Paks, Expansion Paks y hasta controles. También hay otras compañías "pato" (o sea, de mala calidad), que no tienen el permiso de Nintendo para hacer accesorios. La diferencia de los productos de todas estas compañías con los de Nintendo, es que, obviamente, estos últimos te dan una mejor garantía y el respaldo de la marca, ya que nadie mejor que ellos conoce de pies a rabo el sistema y sólo así se puede hacer un producto de excelente calidad. Sat Kartar es un distribuidor autorizado de Gamela, donde puedes comprar productos originales de Nintendo, pero sólo en el sureste de México.

♦

Hola amigos, les tengo unas cuantas preguntas que para mi son muy importantes:
1. ¿Megaman 64 es una traslación de Megaman Legends para PSX?
2. ¿Qué me pueden decir de un juego llamado Castlevania Resurrección?
3. ¿Ustedes son traslación de otra revista? Porque en la página de España de Nintendo, vi una sección de la revista.
4. Por último, quiero saber si vamos a contar con ustedes para que publiquen la guía de Zelda Majora's Mask. Bueno, eso es todo, me gustaría que publicaran mi carta, ya que nunca han publicado ninguna de las que les he mandado.
The Riddler

¿Ya ves? Esta vez sí te contestamos, y hasta en órden, nada más para que veas:
1. La misma pregunta se la hicimos a Capcom en el E3 y te vamos a contestar tal cual lo hicieron ellos: "Mh... esteee, sí, bueno, no, bueno, es diferente... pero igual...". Y la cara que seguramente tienes ahorita, la pusimos nosotros. Según Capcom, no es una adaptación 100% igual, ya que cambia en algunos aspectos, como en escenas, armas y movilidad, aunque nos dijeron también que la historia es igual. Aún no sabemos con certeza, ni podríamos decir que es una traslación de Megaman Legends, pero es un hecho que no se trata de un título original.
2. Castlevania Resurection es un título para la consola de Sega, que Konami anunció hace más de un año y que después canceló, pero al parecer ha retomado el proyecto. Así como Castlevania 64 y Castlevania Legacy of Darkness fueron títulos exclusivos del N64, Castlevania Resurection sera exclusivo para aquella consola.
3. ¡No! Nosotros somos una revista 100% hecha en México y no traducimos textos, ni somos traslación de una revista europea ni nada de eso. Lo que viste en esa página española fue la liga a un club que Nintendo de Europa, en la región de España, creó para que existiera un canal de comunicación entre los videojugadores. A este club sólo pueden entrar personas de España y que hayan comprado algún producto en un distribuidor autorizado de Nintendo. Nosotros no somos un club como tal (no damos credencial ni inscripciones ni nada de eso), pero sí somos un canal que gracias al medio impreso, mantenemos en contacto a todos los videojugadores.
4. ¡Claro, cuenta con ello!



El Club Nintendo de España es una cosa y Nuestra Revista es otra.

♦

Saludos a todos los amigos de clubnin y a todos los fieles lectores. Quisiera invitar a mi dirección a todos los cuates que

quieran hablar acerca de juegos de video, ya sean clásicos o actuales y les digo, amigos de clubnin, que aquí en Venezuela su revista es muy vendida y nombrada. Sigan teniendo ese éxito.

Julio Rivas
juliorivas_budha@hotmail.com
Caracas, Venezuela

Tal como se lo estabamos diciendo a nuestro cuate The Riddler, Club Nintendo es una revista que sirve para comunicarnos entre los videojugadores, así que, si quieres tener una amigo videojugador venezolano, esta es tu oportunidad.

♦

Hola, que tal amigos del Club, antes que nada, hay muy buenos cambios en nuestra revista, la han mejorado bastante y creo que este movimiento va durar varias generaciones de lectores (bueno, eso esperamos).
Bueno después de las muy merecidas flores, me gustaría hacerles una preguntillas:
1. Por ahí en internet vi una noticia acerca de un libro de Final Fantasy,
¿creen que sería posible que se consiguiera en inglés? (por que en español sería imposible).
2. ¿Qué saben acerca del cambio de nombre del "Dolphin" por el de "Star Cube"? ¿Creen que sea oficial? ¿Y este mismo sistema se va poder conectar "en línea"?
3. Por favor, ¿podrían publicar algo acerca del juego de CAPCOM VS SNK? Es que soy muy aficionado a KOF y me gustaría saber qué onda con esto.
Su amigo y lector

José Guzmán Castillo.
Acapulco, Guerrero

Gracias por tus comentarios y qué bueno que te hayan gustado los cambios. Ahora, tus respuestas:
1. En realidad, en Japón han aparecido muchos libros y CD's de Final Fantasy, ya que es una serie muy querida por los japoneses y, en general, por todos aquellos que disfrutamos los buenos RPG's. Lo malo es que, como no hay oficinas de Square en América (y, pensándolo bien, aunque hubiera), es muy difícil que se generen productos de mercadotecnia, como el libro que mencionas, de Final Fantasy. Tal vez algunos muñequitos o figuras de acción si aparecen en este continente, pero algo tienen los americanos que no les gusta apostarle tanto a las cosas especiales que aparecen al rededor de un buen juego. Este rollo fue para suavizar la respuesta: No, no creemos que se pueda conseguir en inglés ese libro, pero, paradójicamente, es más probable conseguirlo en español, ya que en España hay una editorial que se dedica a publicar comics y libros japoneses traducidos al español, pero la verdad, no estamos seguros si vaya a hacer algo con el libro que mencionas.
2. Este número lo terminamos de hacer a principios de Agosto, por lo que aún no asistíamos al Space World. Nos enteramos extraoficialmente que "Star Cube" será el nombre del proyecto Dolphin de Nintendo, sin embargo, no recibimos el típico boletín oficial de Nintendo de América (ni de Japón) con esta noticia, así que hasta el próximo mes sabermos su verdadero nombre. Y, ¿qué nos parece? Pues nos parece raro, pero como dice la canción, la costumbre es más fuerte que el amor. Y, una de las razones del retraso de esta consola es que se está depurando el sistema de juegos en línea, por lo que es 100% seguro y oficial que este sistema tendrá esa opción.
3. Por falta de espacio, este mes no pudimos incluír la sección Arcadias, pero el próximo mes ten por seguro que lo haremos. La presentación de Capcomo VS SNK será por estos días (si no es que ya fue) y aquí está la lista oficial de los personajes disponibles (sin contar los ocultos):
Por parte de Capcom estarán: Ryu, Ken, Chun Li, Guile, E.Honda, Blanka, Dhalsim, Zangief, Sakura, Cammy, Balrog, Vega, Sagat y M. Bison (los 12 originales de SFII: The World Warrior, más Sakura y Cammy). Por parte de SNK estarán:
Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Mai Shiranui, Terry Bogard, Ryo Sakazaki, Benimaru Nikaido, King, Raiden, Yuri Sakazaki, Vice, Kim Kaphwan, Ryuji Yamazaki, Rugal Bernstain y Geese Howard. (cinco de KOF, seis de Fatal Fury y tres de Art of Fighting).



Capcom VS SNK

Ya todo está listo para la pelea del milenio 2000.

♦

Recuerda que el próximo mes vamos a tener toda la información sel Space World de Tokio así que no te lo vayas a perder. Y tampoco olvides que si mandas un e-mail incluye tu nombre, lugar de donde escribes y la sección a la que va dirigida, por carta te damos nuevamente la dirección

♦

Escríbenos a:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
México, D.F. C.P. 06600

O si prefieres, envíanos un e-mail, con tu nombre y el lugar de donde escribes, a:
clubnin@nintendo.com.mx

Y no olvides visitar el sitio **oficial de Gamela México en:**
www.nintendo.com.mx



DINOGRAFIAS

Walt Disney

DINOSAURIO

1 Busca las letras que vienen en las etiquetas, recórtalas y forma la palabra CARLOS V



2 Envíalas al Apartado Postal 103-250 México, D.F. y...

3 Participa en los sorteos donde podrás ganar...

20 ¡Viajes todo pagado a Orlando Florida!



¡Son 24 DINOGRAFIAS diferentes!

BASES DE LA PROMOCION 1 Podrá participar aquella persona que compre y/o reúna las siete letras que aparecen en el reverso de la etiqueta Carlos V leche de 23 gr 2 En la compra de chocolates Carlos V tendrán la oportunidad de reunir las siete letras que forman la palabra Carlos V para participar en los sorteos de la promoción "DINOGRAFIAS CARLOS V" 3 La promoción es válida a nivel nacional 4 Una vez que reúna las siete etiquetas para la palabra Carlos V, se deberán enviar en un sobre, lo deberá llenar con todos sus datos claramente (nombre, dirección y teléfono) al apartado postal 103-250 de México D.F. dentro de la vigencia. 5 Los sorteos se llevarán a cabo los días 29 de agosto, 12 y 26 de septiembre y 03 de octubre de 2000 en Nestlé de México Av. Ejército Nacional #453 , Delegación Miguel Hidalgo, México D.F. 6 Los premios serán entregados durante los 30 días posteriores al sorteo, previa presentación de una identificación oficial, y un comprobante de domicilio. En caso de ser menor de edad el agraciado, además de lo anterior deberá entregar copia de acta de nacimiento 7 . Los premios consisten en 28 Computadoras, 28 Playstations y 20 viajes a Orlando, los cuales hacen un total de 76 premios. 8.. La emisión de boletos será de 8,000 000 (ocho millones) de piezas por cada letra "C, A, R, L, O, S, V", haciendo un total de 56,000,000 (cincuenta y seis millones) de piezas. 9 . La publicación de los ganadores será en los periódicos Excelsior y Universal los días 01, 15 y 29 e septiembre, 06 de octubre de 2000, respectivamente. 10 No podrán participar empleados de Nestle de México, ni de sus agencias de promociones y publicidad. 11.. Aplican restricciones 12 Para cualquier aclaración o información referente a este sorteo comunicarse a los teléfonos del D.F. e interior de la República 01-800 5 Carlos V = 01-800-52 27-56-78 13.. Para cualquier queja derivada de este sorteo favor de comunicarse al teléfono 01 55-35-81 05 o bien presentarse en la calle de Morelos No. 70, Col. Juárez, México, D.F.

VIGENCIA DE LA PROMOCIÓN DEL 3 DE JUNIO AL 2 DE OCTUBRE DEL 2000. PERMISO SEGOB:S-0415-2000

Nestlé® *La pasión por el chocolate®*

NUESTRA PORTADA

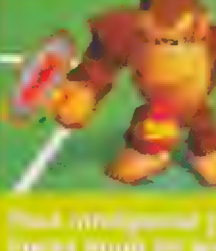
Definitivamente, Camelot se lució con Mario Golf, un excelente título para el N64 y GBC. Bueno, pues en esta ocasión nos vuelve a sorprender con Mario Tennis 64, un juego, obviamente de tenis, el deporte blanco, pero con la peculiar característica de que Mario y sus amigos son los protagonistas. Sinceramente no esperábamos menos de este título, el cual es bastante bueno en cualquier aspecto, tanto gráfico, como en el de game play, movilidad y diversión. En este juego podrás elegir a varios personajes del mundo de Mario que han aparecido en otros juegos, y claro, es grato ver caras conocidas. Cada jugador tiene una caracteristica especial:



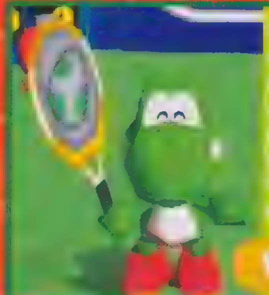
En sí, el juego es muy simple y fácil de aprender a jugar, ya que sólo hay que utilizar dos botones, sin embargo hay técnicas que debes dominar, como las "dejaditas" en la red o los "globitos", además del super tiro que puedes hacer. Hay dos clases de disparos, el razo y la elevada. Con estos dos podrás hacer varias combinaciones para confundir al rival.

En sí, el juego es muy simple y fácil de aprender a jugar, ya que sólo hay que utilizar dos botones, sin embargo hay técnicas que debes dominar, como las "dejaditas" en la red o los "globitos", además del super tiro que puedes hacer. Hay dos clases de disparos, el razo y la elevada. Con estos dos podrás hacer varias combinaciones para confundir al rival. Puedes jugar en el modo Singles, que es uno contra uno, o el modo Doubles, que es dos contra dos. Al igual que en el tenis de verdad, algunas reglas cambian dependiendo del modo en el que juegues, pero para eso, Mario Tennis 64 cuenta con una opción donde podrás ver la terminología y las reglas de este afamado deporte. Este título no está muy apegado a la realidad, y a eso se debe su sencillez, pero para hacerlo todavía más de cotorreo, hay varios modos de juego. En Exhibition sostendrás un encuentro normal de tenis. En Tournament podrás entrar a un difícil torneo. En Ring Shot, al igual que en Mario Golf, tendrás que salir avante de varias situaciones, que involucran siempre el hecho de pasar la bola a través de aros, por lo que te servirá como entrenamiento. En Bowser Stage te divertirás mucho, ya que es una rara combinación de Mario Kart 64 con Mario Tennis, donde, sobre en una plataforma movil, deberás vencer al oponente ayudándote de ítems como bananas, caparazones, estrellas, hongos y rayos. En Pakkun Challenge encontrarás una buena opción de entrenamiento, donde debes contestar el mayor número de bolas posibles.









MARIO TENNIS



Shy Guy



Donkey Kong Jr.



Catherine





Bowser



Toad

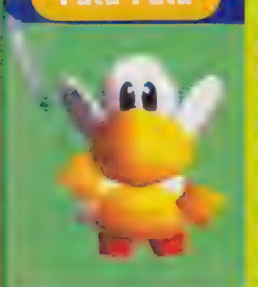
Gráficamente el juego es excelente, sobre todo al momento de ver la repetición de las jugadas, ya que podrás verlas desde cualquier ángulo; hay unas tomas que te dejarán sorprendido. Mario Tennis 64 es un juego que te durará mucho, pues hay muchos secretos que debes sacar, como personajes y canchas ocultas. Además, recuerda que este cartucho será compatible con Mario Tennis GBC vía Transfer Pak, así, cuando salga ese juego, podrás tener nuevo personajes en la versión de N64. Mario Tennis es un juego que, por su excelencia y su diversión en el modo de Multiplayer, no puedes dejar de probar y mucho menos podía dejar de aparecer en Nuestra Portada.



Daisy



Wario



Pata Pata



Waluigi

Nintensivo

Perfect Dark

Para empezar agradecemos todas las cartas que nos han enviado para pedirnos una guía para Perfect Dark, gracias a esto es posible que en este momento estés leyendo este artículo. Por otra parte, debido al nuevo diseño y nuevas secciones, hemos decido comprimir la sección que antes se catalogaba como TIPS y hemos revivido el viejo concepto de Curso Nintensivo. En esta guía veremos los puntos más importantes de las misiones, los objetivos de la dificultad Perfect Agent y en casos específicos algún objetivo de las dificultades menores.

Misión 1-1

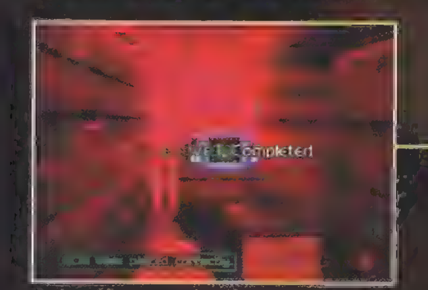
dataDyne Central: Defection

PISO 23

Switch

1.- Disable the Internal Security Hub

Al entrar al edificio, en el primer cuarto encontrarás una conexión, la cual es una terminal de seguridad, sólo tienes que aventarle la ECM Mine en la pantalla para cortar el sistema de seguridad temporalmente.



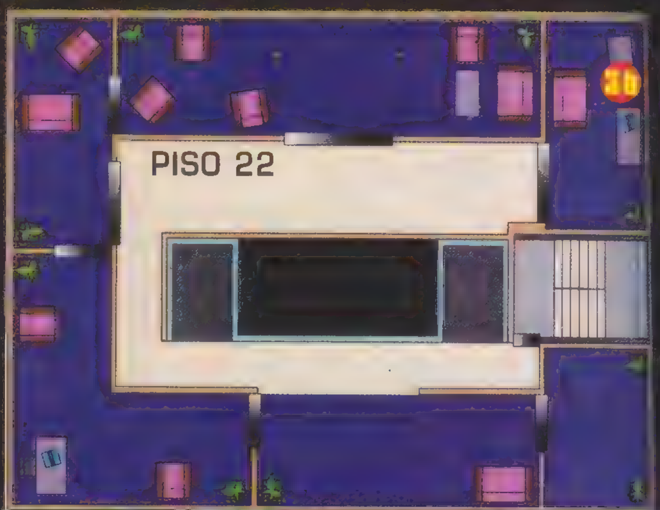
2.- Obtain the Keycode Necklace

En el piso 23 se encuentra la oficina de Cassandra y ella tiene el collar con la llave, pero antes tendrás que abrir la puerta de la oficina con el switch que está en el escritorio de enfrente y golpear a Cassandra para que te dé su collar.



3.- Download Project Files

Después de limpiar los pisos 22 y 21, en el 21 encontrarás una puerta cerrada y escucharás una conversación telefónica, espera a que te abran la puerta y presiona a la persona que salga para que te ayude a bajar los archivos de una computadora que esta en el piso 22, sigue al empleado y espera hasta que haya accesado al sistema, golpéalo para que no te estorbe y utiliza el Data Uplink para obtener la información.





4.- Disable the External Comms Hub



Al llegar al primer piso, sólo tienes que entrar a uno de los cuartos de seguridad para encontrarte con otra conexión con terminal de seguridad, utiliza otra de tus ECM Mines en la pantalla para completar este objetivo.

5.- Gain Entrance to the Laboratory

El elevador al laboratorio se encuentra en el primer piso, nada difícil, sólo te advertimos que el cuarto anterior esta resguardado por más de 5 guardias, te recomendamos que los esperes y te los despaches en la puerta para limpiar el área y llegues fácilmente hasta el elevador.

Misión 1-2

dataDyne Research: Investigation

1.- Holograph the Radioactive Isotope

En la parte alta del primer sector, al pasar por la recepción, encontrarás un cuarto con radioactividad, ahí tendrás que utilizar la CamSpy para tomarle una foto al Isótopo Radioactivo, pero antes debes asegurarte de estar en un lugar en el que los guardias no te atacarán fácilmente.

SECTOR 1

SECTOR 2

INICIO

Al eliminar al guardia y activar el panel de control, tendrás otra forma de accesar al segundo sector, cerca de donde se encuentra el Isótopo Radioactivo.

2.- Start the Security Maintenance Cycle



Para iniciar el ciclo de mantenimiento debes entrar al nivel inferior del primer sector, para ello deberás esperar a un pequeño robot de limpieza (esta es la forma más fácil) que abre una puerta oculta cerca de donde está la recepción, de ahí baja hasta el sótano para reprogramar al resto de los robots de limpieza y posteriormente activarlos.

3.- Shut Down the Experiments

Hay tres terminales que debes apagar para terminar con los experimentos que se llevan a cabo en el laboratorio y la mejor forma de hacerlo es eliminando a los guardias en los cuartos y dejando a los científicos que apaguen la terminal adecuada (ya que es probable que llegues a activar la alarma por error), sin embargo, el último de los científicos te dará algo de problemas ya que intencionalmente intentará activar la alarma, sólo tienes que noquearlo antes de que la active y así sabrás cual terminal es la alarma y evitarás presionarla al intentar averiguar cuál de las terminales apaga el último experimento.

SECTOR 3

SECTOR 4

5

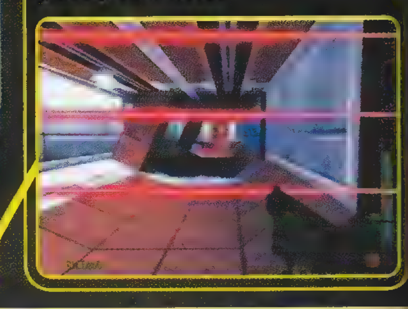
FINAL

4c

C

B

En este corredor lleno de láseres deberás esperar a un robot de limpieza para que te abra el paso y salir ileso.



4.- Obtain the Experimental Technologies

Existen 3 objetos que tendrás que obtener para completar este objetivo, nada fuera del otro mundo: la K7 Avenger, los goggles Night Vision y un Shield prototipo. La K7 Avenger es una arma bastante importante para ya que te será de gran utilidad al llegar al final del nivel.

5.- Locate Dr. Caroll

En la dificultad Perfect Agent es mejor que actives la segunda función de la K7 Avenger para que puedas ver claramente en dónde están las torretas que resguardan el último corredor y así las puedas eliminar sin tanto problema o te perforarán como si fueses queso.

Misión 1-3

dataDyne Central:Extraction

1.- Access the Foyer Elevator

Comienzas la misión en el primer piso, y deberás de llegar hasta los elevadores que te guiarán hasta el piso 21, nada difícil ya que tendrás algo de tiempo para eliminar a los diez guardias cubriéndote con el velo de la oscuridad. Recuerda que no importa si el Dr. Caroll se sube al elevador contigo o no ya que él siempre se las ingenia para alcanzarte.



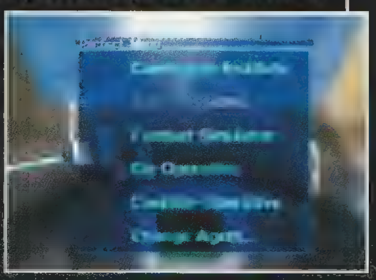
2.- Reactivate the Office Elevator

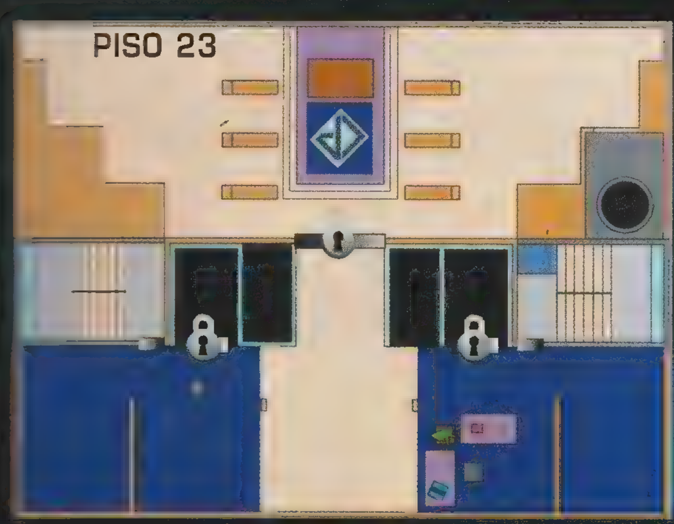
Gracias a que la puerta de las escaleras está cerrada, tendrás que reactivar el elevador continuo para alcanzar el siguiente nivel, para esto debes recorrer todo el piso hasta encontrar la última terminal que te permitirá el acceso al piso 22 (aguas con el Hovercopter).

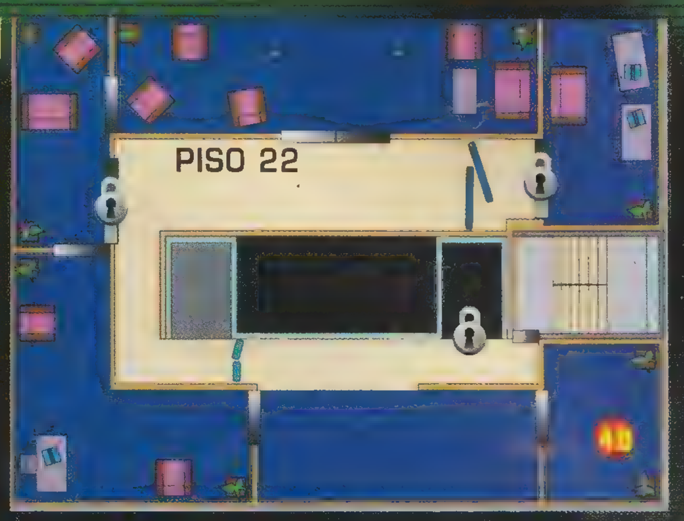


3.- Destroy the dataDyne Hovercopter

Aunque hay quienes prefieren eliminar al Hovercopter hasta que llegan a la azotea del edificio ya que en el piso 23 tendrás acceso a un Rocket Launcher, te recomendamos que desde el comienzo de la misión guardes suficientes municiones para que no tengas problemas al enfrentarlo en el piso 21 para que no te esté fastidiando por el resto de la misión. Te recomendamos que entres al primer cuarto con ventana del lado de las escaleras y que te escondas detrás del escritorio para que no te haga demasiado daño si te llega a ver, una vez que este de tu lado del edificio, colócate junto a la ventana para que lo puedas ver parcialmente al igual que él a ti, trata de ver sus movimientos y dispárale con la CMP150 para derribarlo fácilmente y así guardar el Rocket Launcher para algo más fastidioso.

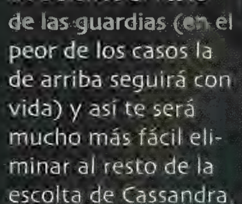






4.- Defeat Cassandra's Bodyguards

Muy bien, hay 3 lugares en donde tendrás que eliminar a las bellas guaruras de Cassandra, por lo que tendrás que buscarlas a todas en los pisos 21 y 22, las cuales son fáciles... de eliminar, la verdadera pesadilla se encuentra en la entrada (o salida) superior del edificio ya que la misma Cassandra te retará para que desistas junto con 5 de sus mejores guardias. Aquí el chiste es entrar y mientras Cassandra esté hablando, carga y dispara el Rocket Launcher apuntando al centro del tubo que se ve de frente y un poco hacia el piso superior (más o menos entre las tres guardias que ves de frente), una vez que el cohete ha sido disparado, pon pausa para seleccionar tranquilamente la CMP150 y gira hacia la derecha para eliminar al guardia que está junto a la puerta por donde entraste, junto a ésta ultima guardia, encontrarás el switch de la luz (cuando ya casi no puedas ver bien ya que se apaga la luz automáticamente), presiónalo para sacar de balance al resto de las guardias (en el peor de los casos la de arriba seguirá con vida) y así te será mucho más fácil eliminar al resto de la escolta de Cassandra.







5.- Rendezvous at the Helipad

Si decidiste guardar el Rocket Launcher y no eliminaste al Hovercopter, aquí es donde tendrás que hacerle frente. Te recomendamos que elimines al molesto insecto volador con la segunda función del Rocket Launcher una vez que lo hayas fijado con la mira y así no te será de mucho problema. En caso de que hayas eliminado al Hovercopter en los pisos anteriores, sólo tienes que llegar hasta el Helipad sin preocuparte por absolutamente nada más.



Misión 2

Carrington Villa: Hostage One

1.- Save the Negotiator

Este Objetivo solamente aparece en las dos primeras dificultades. Tienes que deshacerte de los guardias que esperan al negociador ya que éste se encuentra en peligro. Utiliza el Sniper Rifle para eliminar a los guardias que están a punto de terminar con la vida del negociador (la persona que baja del vehículo). Obviamente este objetivo es de tiempo, por lo que te recomendamos que rápidamente te pongas en posición y comiences a disparar.



2.- Eliminate the Rooftop Snipers

Hay un total de 8 tipos cargando Sniper Rifles así que lo mejor es actuar con bastante cautela. Por lo general es difícil toparse con ellos ya que casi siempre puedes sentir sus impactos sin que notes su ubicación. Te recomendamos que trates de esconderte lo suficiente como para poder darles un tiro certero con el Sniper Rifle o si están lo suficientemente cerca, ocultarte tras una pared y envestirlos con una buena ráfaga de plomo es lo recomendable.





3.- Activate the Wind Generator

Una vez que llegues al sótano, fíjate muy bien en las líneas que hay en el piso ya que ellas te llevarán hasta donde tienes que activar el Wind Generator. Sigue el cableado por la derecha y llegarás hasta una planta de poder con dos switchs, actívalos y regresa siguiendo el cable, así encontrarás la base del Wind Generator y podrás encenderlo.

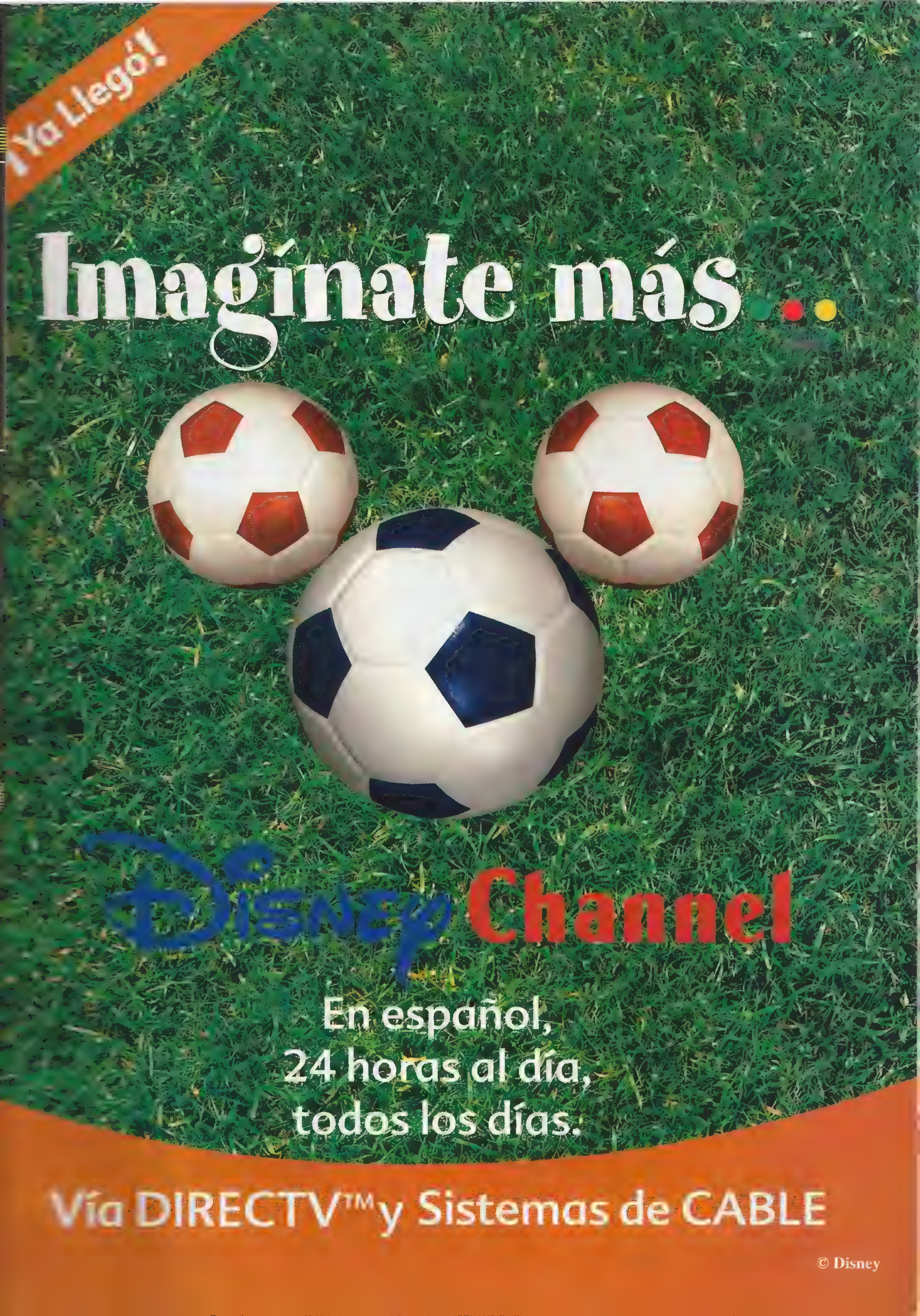
4.- Locate and Eliminate the dataDyne Hackers

Al activar el Wind Generator, tendrás graves problemas ya que inmediatamente después de activar la energía eléctrica los Hackers de dataDyne intentarán traspasar los archivos confidenciales del instituto a su base para sabotear los experimentos. Lo que debes hacer es regresar rápidamente al segundo y tercer piso de la villa para eliminar a los Hackers antes de que terminen de transmitir los datos, por lo que sólo cuentas con 60 segundos para adjudicarte este objetivo. Lo más recomendable es que enciendas el R-Tracker y las terminales donde se encuentran los Hackers aparecerán como dos puntos amarillos para que los puedas localizar fácilmente.

4a
F
G
D
E
VILLA PISO 3



Este artículo continúa en la página 60


¡Ya Llegó!
Imagínate más...
Disney Channel
En español,
24 horas al día,
todos los días.
Vía DIRECTV™ y Sistemas de CABLE
© Disney

KIRBY 64 The Crystal Shards

ómo controlas a Kirby

Control Pad:

Mueves a Kirby con izquierda o derecha. Hacia abajo, Kirby se agacha (mientras está agachado, presiona A para barrerte). Si presionas izquierda o derecha dos veces seguidas, Kirby correrá. Si Kirby tiene algo en la boca y presionas Abajo, lo tragará (si es un enemigo con poderes especiales, los adoptará).

Start:

Pones pausa.

L, R o Unidad de botones C:

Con cualquiera de estos botones, puedes sacar los poderes (lo que tenga en la "panza" o en la boca) y cargarlos. Si vuelves a presionar cualquiera de estos botones mientras estás cargando a un enemigo o un poder, de inmediato se deshará de él y saldrá disparado hacia arriba.

Botón B:

Absorbe (este movimiento lo puedes hacer en el aire). Si tienes a un enemigo u objeto en la boca o lo estás cargando, Kirby lo arrojará. Si tienes un poder, con este botón lo activas (dependiendo del poder, la acción del botón B varía). Si presionas este botón mientras estás volando, se desinflará y dejará de volar.

Botón A:

Saltas (la altura que obtengas depende del tiempo que dejes presionado el botón). Kirby puede ser controlado en el aire. Si presionas de nuevo A mientras estás en el aire, Kirby se inflará y para volar por algunos segundos, presiona repetidamente este botón.

Técnicas

Controlar los saltos, esquivar a los enemigos y todo eso, tiene su chiste; aquí te presentamos las mejores técnicas para dominar a este rosado personaje.







En el aire es donde Kirby es más poderoso, pero más vulnerable.Cuando saltas, puedes controlar a Kirby en el aire, así que puedes anticipar el lugar de tu caída. Mientras vas en el aire, puedes presionar repetidamente el botón A para volar, pero esto es por corto tiempo, ya que Kirby se cansa. Para que Kirby recupere su energía y pueda volar por más tiempo de nuevo, debes pararte sobre una plataforma, ya que si vuelas por un largo periodo, sacas el aire y vuelves a inflarte en el aire pero de nada servirá pues Kirby se cansará de inmediato. Recuerda, la mejor técnica es colocarse sobre tierra firme y retomar el vuelo.

El dejarte caer en los abismos y de inmediato volar para regresar a la plataforma, es algo que debes hacer constantemente, para buscar ítems secretos. Casi a todos los enemigos los puedes derrotar sólo con el aliento que Kirby expulsa al presionar el botón B mientras estás volando, sin embargo, ten mucho cuidado al hacerlo, sobre todo si estás volando sobre un abismo.

Existen muchas plataformas que son "sólidas", pero hay otras que Kirby podrá "atravesar", con sólo presionar Abajo en el control pad, si estás parado sobre ellas, o Saltar si están justo arriba de ti. Esto es útil para escapar de los enemigos, avanzar más rápido o conseguir un ítem.

Terrestre



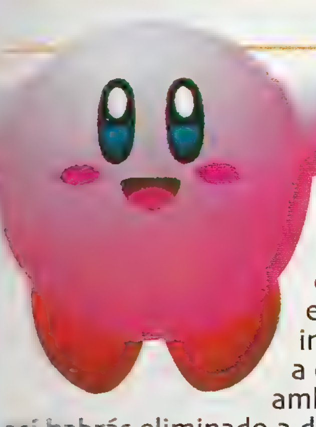
Estando en tierra, Kirby es menos vulnerable que en el aire, pero las habilidades que pueda tener dependen de los poderes que absorba. La habilidad que tengas con el control al momento de saltar a los enemigos para esquivarlos, hará la diferencia. Combina los saltos con tu habilidad para flotar y así no será nada difícil salir ileso de las escenas. Algo muy recomendable es que te agaches, si ves que algún objeto o enemigo te puede herir. Bárrete para esquivar objetos también.

Cómo atacar



Existe una gran variedad de formas para eliminar a tus enemigos. Una de ellas es barriéndose. Esta forma es la más efectiva, pero sólo se la puedes aplicar a enemigos pequeños y que no tienen poderes.

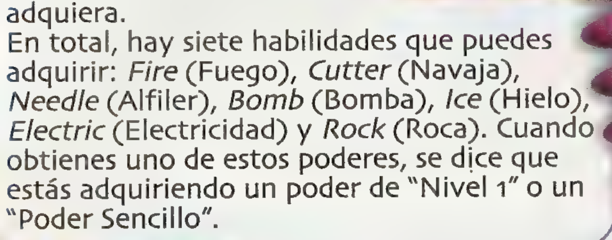




Otro método es absorbiendo cualquier objeto o enemigo y de inmediato arrojárselo a otro; con el impacto, ambos desaparecerás y así habrás eliminado a dos pájaros de un tiro.

También puedes aventarles poderes (o sea, los enemigos que ya pasaron por el proceso de digestión). Esto da el mismo resultado que si les lanzas cualquier otra cosa. Y, por supuesto, también están los poderes especiales que Kirby obtiene al tragarse a un enemigo que los tenga.

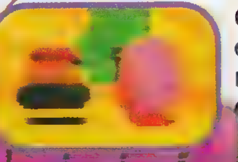
Poderes Especiales



El poder especial de "default" de Kirby, es el de absorber, pero con él tendrá más habilidades. Dependiendo del tipo de enemigo que Kirby se "trague", será el poder que adquiera.
En total, hay siete habilidades que puedes adquirir: *Fire* (Fuego), *Cutter* (Navaja), *Needle* (Alfiler), *Bomb* (Bomba), *Ice* (Hielo), *Electric* (Electricidad) y *Rock* (Roca). Cuando obtienes uno de estos poderes, se dice que estás adquiriendo un poder de "Nivel 1" o un "Poder Sencillo".



Afortunadamente, Kirby puede aumentar su poder, ya que puede almacenar dos poderes al mismo tiempo, con lo que puedes crear un poder "Nivel 2" o un "Poder Doble". Hay dos métodos para obtener dos poderes simutáneamente.
El primero es hacer chocar a dos enemigos que tengan un poder (1) y al chocar, aparecerá una estrella con los poderes combinados (2).



Otra forma es absorber a dos enemigos con poderes al mismo tiempo, tragarlos y así obtendrás el Poder Doble instantáneamente.

Aquí te presentamos todos los poderes que puedes obtener y para qué sirven:

Poderes Sencillos Nivel 1

Es cuando sólo absorbes un poder.

Fire:

Con este poder podrás salir disparado en línea recta y sin control, destruyendo todo a tu paso. Lo puedes ejecutar en el aire.



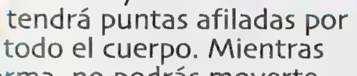


Cutter

Con este poder lanzarás tus brazos como si fueran un boomerang, destruyendo todo a su paso. Al estar sin brazos, sólo puedes saltar.



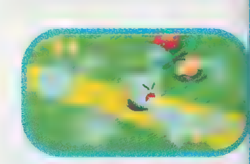
Needle



Con este poder, Kirby se transformará en un erizo y tendrá puntas afiladas por todo el cuerpo. Mientras estés con esta forma, no podrás moverte. Cualquier enemigo que esté a tu alcance, lo eliminas. Si te transformas en el aire, caerás.



Ice



Con este poder, Kirby podrá congelar a sus enemigos, para después eliminarlos fácilmente. Kirby arrojará hielo por la boca mientras está girando. Si dejas presionado el botón, Kirby no parará de lanzar hielo. Mientras estés haciendo el ataque, serás invulnerable, pero no podrás más que caminar hacia adelante o hacia atrás, sin poder saltar. Si atacas en el aire, caerás.

Bomb

Con este poder, Kirby podrá lanzar bombas indefinidamente. Siempre salen haciendo una parábola. Dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón B, será la distancia a la que arrojes las bombas.



Electric

Con este poder, Kirby se frota la cabeza y comienza a emitir corriente eléctrica. Cualquier enemigo que te toque mientras estés realizando el ataque, será eliminado. Si dejas presionado el botón B, el ataque será contínuo. Si atacas en el aire, caerás. Mientras estés de "corriente", no podrás saltar, solamente caminar pero al hacerlo, el rango de ataque disminuye.

Rock



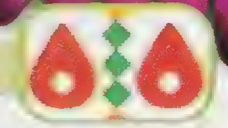
Con este poder, Kirby se frotará la cabeza y comenzará a emitir corriente eléctrica. Cualquier enemigo que te toque mientras estés realizando el ataque, será eliminado. Si dejas presionado el botón B, el ataque será contíinuo. Si atacas en el aire, caerás. Mientras estés de "corriente", no podrás saltar, sólamente caminar, pero al hacerlo, el rango de ataque disminuye.



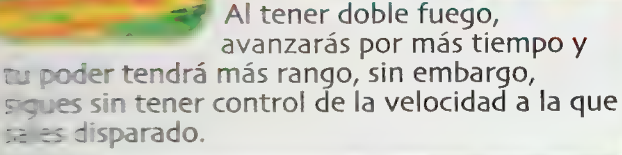
Es cuando absorbes dos poderes iguales y duplicas su potencia



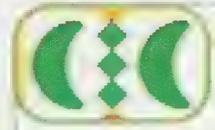
Fire+Fire



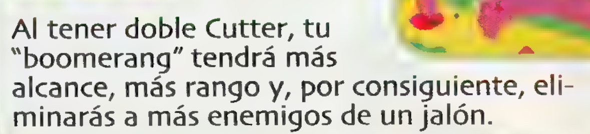
Al tener doble fuego, avanzarás por más tiempo y tu poder tendrá más rango, sin embargo, sigues sin tener control de la velocidad a la que sales disparado.



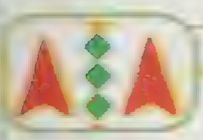
Cutter+Cutter



Al tener doble Cutter, tu "boomerang" tendrá más alcance, más rango y, por consiguiente, eliminarás a más enemigos de un jalón.



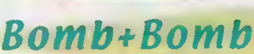
Needle+Needle



Al tener doble Needle, Kirby tendrá en su cuerpo todo el poder punzocortante, ya que de él saldrá un lápiz afilado, un sacacorchos, una jeringa, un cactus, un tenedor, un aguijón de abeja, un clavo y un compás. Aunque aparentemente asuste, en realidad conserva las mismas desventajas que la versión normal del Needle, y la diferencia es el rango de ataque.



Bomb+Bomb



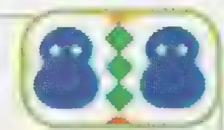




Al tener doble Bomba, Kirby lanza unos cohetes que se dirigirán automáticamente al enemigo más cercano, sin embargo, explotan a corta distancia (no te preocupes, no te daña la explosión). Dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón, será el número de cohetes que puedas lanzar (mínimo uno, máximo tres).

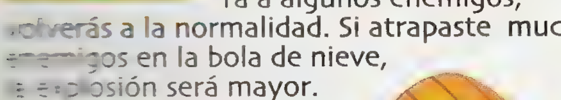
Ice+Ice



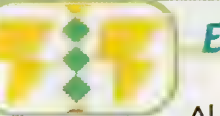


Al tener doble Ice, Kirby se convertirá en una enorme bola de nieve que avanzará sin detenerse, atrapando a muchos enemigos.

Si presionas B, detienes la bola de nieve y, con una pequeña explosión que eliminará a algunos enemigos, volverás a la normalidad. Si atrapaste muchos enemigos en la bola de nieve, la explosión será mayor.



Electric+Electric



Al tener doble electricidad, Kirby emite una onda eléctrica mucho mayor que la sencilla, creando para sí mismo un escudo que lo hace invulnerable, aunque tiene las desventajas de no poder saltar ni avanzar rápido.



Roca+Roca

Al tener doble roca, Kirby será el doble de grandote, tendrá más rango al atacar y la explosión al regresar a su forma original, será mayor.

Poderes Dobles

Es cuando mezclas dos poderes distintos.

Fire+Needle

Con este poder, Kirby se convertirá en arco y lanzará flechas de fuego. Mientras lo haces eres muy vulnerable, pero la ventaja es que puedes derrotar a enemigos aéreos o que se encuentren en una plataforma superior, a distancia. El ángulo y la distancia de la flecha dependerá del tiempo que dejes presionado el botón.

Fire+Cutter

Con este poder, Kirby sacará una espada de fuego, con la que podrá eliminar a sus enemigos. La mayor ventaja es que puedes saltar y atacar en el aire. Además, puedes dejar la espada estática, presionando Arriba en el pad, para eliminar a los enemigos voladores; también puedes arrojarla como lanza. Tal vez su defecto sea que es un poco lento.

Fire+Bomb

Con este poder, Kirby se convierte en fuegos artificiales. Las chispas que salgan, dañarán al enemigo; puedes ejecutar el movimiento tres veces seguidas (presionando rápidamente el botón B), para que la tercera explosión sea más grande. La ventaja aquí es que las explosiones impulsan a Kirby hacia arriba, por lo que puedes salvarte de una caída utilizando este poder.

Fire+Rock

Con este poder, Kirby se convertirá en un pequeño volcán. La desventaja es que te quedas estático y no puedes moverte, pero lo mejor de este poder es que actuarás como ametralladora, disparando en varias direcciones, por lo que será difícil que se te escape un enemigo. Efectiva accióncontra los jefes.



Fire+Ice

Con este poder, Kirby se convertirá en hielo y al mismo tiempo se derretirá con fuego, para crear un escudo de vapor. En realidad, este poder es muy débil y nada recomendable, pero podría servir para otra cosa que no sea pelear, ¿no crees?

Fire+Electric

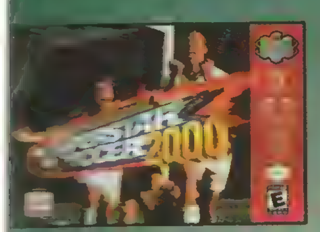
Con este poder, Kirby frotará su cabeza y saldrán chispas (mismas que dañarán al enemigo) pero si dejas presionado el botón, creará tanta fricción que se comenzará a quemar y se convertirá en un fósforo ambulante. Cuando comienza a correr, no lo puedes detener, aunque sí puedes cambiar la dirección y saltar. No es recomendable cuando estás en plataformas con abismos.

Cutter+Needle

Con este poder, Kirby transformará sus brazos en una trampa mortal para cualquiera. Si dejas presionado el botón, retendrás el ataque y al soltar el botón, cerrará la trampa. Es un poder curioso, pero poco útil; bueno contra enemigos que están arriba de ti.



ESTE MES DE SEPTIEMBRE CONOCE LO NUEVO DE N64



Vive al máximo la intensidad del Fútbol Soccer en la comodidad de tu casa, con este sensacional título para tu N64, cuenta con una increíble captura de movimiento y control de juego, con gran cantidad de voces. Aquí puedes utilizar el Expansion Pak, para ver el juego con gráficos a su máxima resolución y además ¡ES EN ESPAÑOL!



Nintendo ahora nos ofrece esta súper aventura con el ya famoso personaje Kirby. Volando, flotando, rodando y nadando, Kirby y sus amigos deberán pelear valerosamente para salvar su planeta y recuperar la paz. Con seis imponentes y hermosos planetas de deslumbrantes colores y fantásticos ambientes. Enfrenta a más de 50 enemigos en esta travesía.



¡Te presentamos a Joanna Dark, una bella agente secreta en esta secuela tan anticipada de GoldenEye 007! ¡Épica historieta, intenso realismo cinematográfico, masivas opciones para jugadores múltiples con inteligentes "simuladores" de computadora!



Forma tu estrategia y lleva a cabo tu plan en estas batallas intergalácticas, donde podrás escoger de entre 3 razas distintas, cada una con diferentes habilidades o cualidades, para así cursar las 50 misiones a las cuales estás asignado. Así que equípate bien de zonas de energía y batallones.



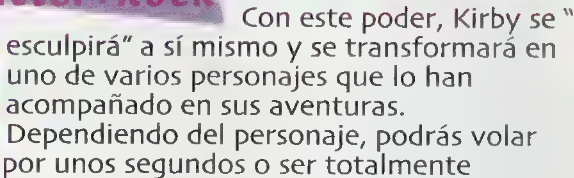
Conviértete en una leyenda logrando asombrosos saltos y trucos; compite en más de 20 pistas con diferentes retos cada una, ya sea tú solo o con 3 de tus amigos. En Excitebike 64 podrás crear tus propias pistas y así disfrutarlo mucho más.





Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

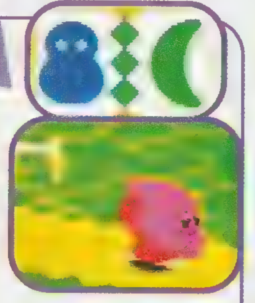
Cutter+Rock





Con este poder, Kirby se " esculpirá" a sí mismo y se transformará en uno de varios personajes que lo han acompañado en sus aventuras. Dependiendo del personaje, podrás volar por unos segundos o ser totalmente invulnerable, pero siempre con un común denominador: serás lento y al cambiar a tu forma original, le harás mucho daño a tus enemigos.

Cutter+Ice



Con este poder, Kirby se convertirá en una estrella del patinaje. Con sus patines para hielo, avanzará más rápido patinando y al frenar, la escarcha eliminará a los enemigos. También, si llevas velocidad y saltas, con el giro eliminas a quien se te ponga enfrente. Este es un poder simpático, pero no muy útil en algunas áreas de plataformas.

Cutter+Bomb



Con este poder, Kirby podrá lanzar "Shurikens", o sea, estrellas ninja, que también harán la función de una mina, ya que al hacer contacto con el enemigo, estallarán. Esta arma es bastante buena para atacar a distancia y además te permite mover libremente.

Cutter+Electric



Con este poder, Kirby tomará un rol muy "Starwars" y sacará un sable de luz (como el de Darth Maul). Esta arma es buena, ya que tiene mucho rango, sobre todo si atacas saltando; sin embargo su mayor defecto es que al portarla no puedes volar. La apagas agachándote.

Needle+Rock



Con este poder, Kirby podrá utilizar su brazo como taladro y destruir todo a su paso; también los taladros los puede usar como proyectiles y lanzarlos hacia adelante y de forma repetida. Esta es una de las mejores armas, ya que es muy útil, tanto en tierra como en aire, te permite realizar casi todas las acciones y es fácil de controlar. Gracias a este poder, puedes mantenerte en el aire por mucho tiempo y evadir los abismos si sabes combinarlo con tu habilidad para volar. Si dejas presionado el botón, avanzarás en tierra automáticamente.

Needle+Bomb

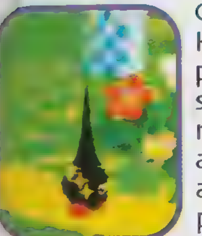


Con este poder Kirby tomará la forma de uno de los enemigos (aquel "picudo" que no se puede derrotar). En esta forma puedes flotar, pero por corto tiempo, ya que unos segundos después de tu transformación, estallarás, enviando tus espinas en todas las direcciones y destruyendo a muchos enemigos a la vez. Este poder es bueno y también sirve para mantenerte mucho tiempo en el aire, combinándolo con tu capacidad para volar.

Needle+Ice

Con este poder, Kirby se transformará en una estatua gigante de hielo, de un copo de nieve. Cualquier enemigo que te toque, será eliminado. Puedes permanecer en este estado hasta que sueltes el botón, pero mientras estés así, no podrás hacer nada. Este poder es muy bueno en situaciones de pocas vidas y energía.

Needle+Electric



Con este poder, Kirby se convertirá en todo un pararrayos. El rayo que cae sobre él tendrá un poco de rango, eliminando a quien esté arriba o a un lado de ti. Este ataque tampoco es muy útil, pero es recomendable en escenas de plataforma.

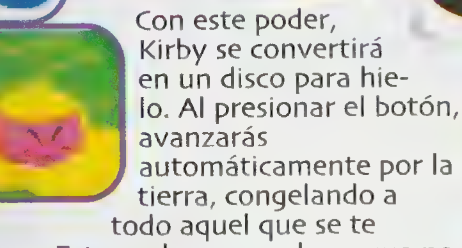


Rock+Bomb

Con este poder, Kirby pondrá un poco de dinamita para acabar con varios enemigos simultáneamente. Sólo podrás poner una a la vez y es recomendable que no estés cerca, pues la explosión te daña a ti también. Si de plano no puedes huir, agáchate para protegerte con un casco de construcción. Este ataque es muy poderoso, pero es sumamente lento. Muy bueno contra jefes que no se mueven mucho.



Rock+Ice



Con este poder, Kirby se convertirá en un disco para hielo. Al presionar el botón, avanzarás automáticamente por la tierra, congelando a todo aquel que se te atraviese. Este es de esos poderes que no son recomendables en plataformas.

Rock+Electric

Con este poder, Kirby utilizará una roca como papalote y lo controlará con una onda eléctrica. Este poder te cubre de muchos ataques, pero su desventaja es que no lo puedes controlar libremente.



Bomb+Ice

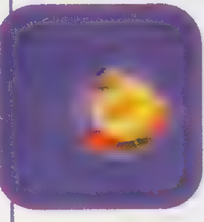


Con este poder, Kirby se transforma en un muñeco de nieve, por fuera, y en una bomba de tiempo por dentro. Podrás caminar y saltar, pero unos segundos después de la transformación estallarás. Si el enemigo está muy cerca, desaparecerá de inmediato, pero si está cerca, pero no tanto, sólo se congelará. Un poder curioso, pero de corto alcance.



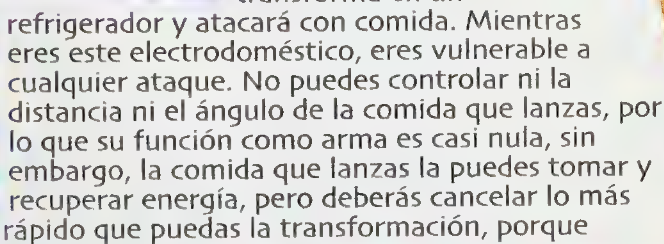


Bomb+Electric



Con este poder, Kirby se convertirá en una pequeña bombilla; con la luz que emite, destruirá a los enemigos, pero también explotará a los pocos segundos y con el estallido podrás derrotar a más. Puedes saltar y caminar, pero no tiene mucho alcance este ataque.

Ice+Electric



Con este poder, Kirby se transforma en un refrigerador y atacará con comida. Mientras eres este electrodoméstico, eres vulnerable a cualquier ataque. No puedes controlar ni la distancia ni el ángulo de la comida que lanzas, por lo que su función como arma es casi nula, sin embargo, la comida que lanzas la puedes tomar y recuperar energía, pero deberás cancelar lo más rápido que puedas la transformación, porque desaparece muy pronto.





Crystal Shards



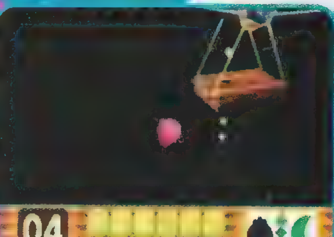
Acabar Kirby por primera vez no es muy difícil, sin embargo, tendrás que jugarlo varias veces para sacar el 100% del juego, ya que tu deber no es tanto ver el final, sino recolectar todos los Crystal Shards (o sea, los fragmentos del cristal) y sólo así podrás ver el verdadero final y abrir nuevas opciones. Estos fragmentos pueden estar ocultos en el camino o te los puede dar un subjefe. Así puedes saber cuántos cristales hay en cada escena y cuántos has tomado antes de entrar al stage, observando la goma de borrar (el cursor), que aparece junto con un crayón.

Nivel 1: Pop Star



1-1

Cristal 1:	Te lo encuentras en el camino.
Cristal 2:	Necesitas obtener el poder de Bomb y volar la plataforma gris que está casi al final de la escena.
Cristal 3:	Lo obtienes al derrotar a Waddle Dee.



1-2

Cristal1:	En el abismo que cruzas con Waddle Dee en la plataforma (deberás flotar, obtener el cristal y regresar a la plataforma lo más rápido que puedas).
Cristal2:	Lo obtienes al derrotar al subjefe.
Cristal3:	Lo obtienes al derrotar a Adeleine.

1-3

Cristal 1:	En el fondo de un pozo hay una barra verde. Elimínala con el poder Nivel 2 Cutter para obtener el cristal.
Cristal 2:	Sobre la salida, justo después de encontrarte con Adeleine.
Cristal 3:	Al derrotar al Rey Dedede.

1-4

Cristal 1:	Lo obtienes al derrotar a Whipsy Woods.

Nivel 2: Rock Star



2-1

Cristal 1:	En la parte de arriba, dentro del primer edificio.
Cristal 2:	Lo obtienes al derrotar al subjefe.
Cristal 3:	Antes de llegar al montecito con una laguna en el cráter, verás una pared amarilla y café pegada a la izquierda. Destrúyela con el Poder Doble de Rock y Electric



2-2

Cristal 1:	En la parte de abajo de las ruinas (llega hasta arriba y déjate caer por en medio).
Cristal 2:	En el edificio donde te lanzan fuego, sobre el abismo.
Cristal 3:	En el área donde te subes en el Rey Dedede (está por la parte superior izquierda).



2-3

Cristal 1:	Dentro del esqueleto. Una de sus vértebras es café, destrúyela con el poder de Rock (salta y cáele encima hecho roca). Adentro está el cristal.
Cristal 2:	Después de caer por el primer hoyo, hay dos más; entra por el de la izquierda, derrota al subjefe; entra por el nuevo hoyo que se abrió y abajo obtendrás el cristal.
Cristal 3:	En la segunda parte del túnel acuático (donde caen vértebras) hasta arriba





Aprovecha esta oportunidad para verdaderos coleccionistas, ya que Nintendo pone en tus manos las figuras de acción de los personajes que están causando furor en la actualidad. Son 4 diferentes modelos cada uno con acceosorios extra y movimientos diferentes.



Ahora también puedes coleccionar a tus personajes favoritos de ZELDA

Disponibles en franquicias (D.F.):

Insurgentes	Taller de Luigi	Tepeyac
5687-7359	5535-2090	5759-0111

o adquiérelo en: 

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

2-4

Cristal 1: En el cuarto donde están las plataformas que se mueven.

Cristal 2: Saliendo del cuarto donde se mueven las plataformas, está Adeleine en un cuarto obscuro; con el Poder Doble de Electric y Bomb, te transformarás en un foco y alumbrarás el cuarto; de esta forma verás tres dibujos. En el siguiente cuarto, hay varios botones con figuras distintas cada uno. En el mismo orden, pisa las figuras que viste en el cuarto obscuro y obtendrás un cristal.



Cristal 3: Lo obtienes al derrotar al subjefe.

2-5

Cristal 1: Lo obtienes al derrotar a Pix



3-1

Cristal 1: En el área donde están las bolitas verdes que te lanzan.

Cristal 2: Lo obtienes al derrotar al subjefe.

Cristal 3: En la cascada (donde hay muchas plataformas), hasta abajo, hay una plataforma negra con azul; destrúyela con el Poder Doble de Ice Bomb, entra al cilindro usando la bolita verde y encuentra el cristal.





3-2

Cristal 1: Después de derrotar al subjefe (el cangrejo gigante), destruye la plataforma roja con café con el Poder Doble de Rock y Fire.

Cristal 2: En el río, cuando vas sobre la caja con Waddle Dee (antes de caer por una cascada).

Cristal 3: En el río (cuando vas solo, en la quinta cascada).

Nivel 3: Aqua Star

3-3

Cristal 1: Entra en el cráter de la torre de roca; adentro hay una roca pintada de verde y negro; destrúyela con el Poder Doble de Bomb Cutter y encontrarás el cristal.

Cristal 2: Lo obtienes al derrotar al subjefe.

Cristal 3: En la cueva, después del subjefe, hasta abajo, hay una pared verde con café; destrúyela con el Poder Doble de Rock Cutter.



Ya del otro lado, con el mismo poder, transfórmate en el ratón y trepa por la pared presionando repetidamente el botón A, hasta llegar al cristal (las transformaciones son al azar, así que hazlo una y otra vez hasta que tengas la forma del ratón).

3-4

Cristal 1: En la primera área con corriente fuerte de agua, hasta arriba.

Cristal 2: En el túnel con corriente, en la parte de abajo, junto a los corales (después del tubo).

Cristal 3: En el túnel con corriente, después del subjefe, en un hueco en el piso.

*En este nivel no necesitas ningún poder especial para obtener los cristales, pero te recomendamos tener el Poder Doble de Rock Cutter, de esta manera, al tener la forma de algún personaje, la corriente no te arrastrará y será sencillo tomar los cristales.

3-5

Cristal 1: Lo obtienes al derrotar a Acro.



4-1

Cristal 1: En una de las trampas.

Cristal 2: En la puerta, al aparecer en el risco, en vez de escalar por la liana hacia arriba, baja y en una plataforma está el cristal.



Cristal 3: En la sección de los troncos colgantes, justo antes de llegar a la salida.

4-2

Cristal 1: Justo al principio de la escena, mientras vas cayendo, del lado izquierdo.



Cristal 2: En las vías, cuando vas en el carrito minero con Waddle Dee (toma el camino de arriba).

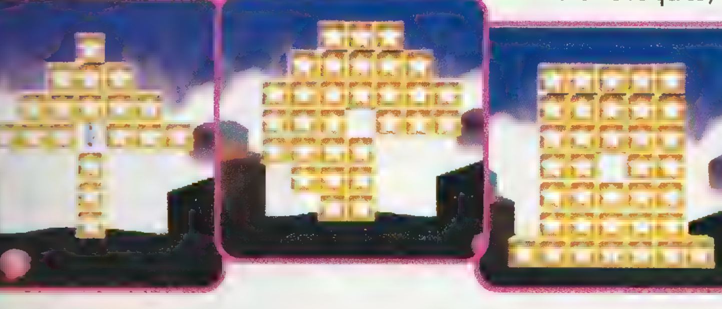
Cristal 3: Destruye la pared negra con café, usando el Poder Doble de Rock Bomb (agáchate para que no te dañe la explosión). Adentro está el cristal.

4-3



Cristal 1: En la primera sección de la escena, con el Poder Doble de Rock Needle, destruye la plataforma tal como se ve en la foto, para poder tomar el cristal.

Cristal 2: En una sección está Adeleine con un dibujo en su caballete; en la sección contigua hay una gran cantidad de bloques; debes romperlos, haciendo la figura del dibujo.



Los dibujos son al azar y te puede tocar una sombrilla una pizza o un sombrero.


Cristal 3: Al principio de la sección donde al final dice "Kirby", hay un pilar verde muy grande, hay una parte donde hay muchos premios y un pez; del otro lado hay un pilar rojo más pequeño; entre ellos hay un abismo y casi hasta abajo está el cristal.


4-4



Cristal 1: En la sección donde te subes en el Rey Dedede. Destruye completamente los pilares (lo de arriba y lo de abajo) y en uno está el cristal.

Cristal 2: En la sección donde está Chacha y dos flamitas en el fondo y en medio del cuarto hay un montículo con un poco de lava; destrúyelo con cualquier poder de hielo.

Cristal 3: En el cuarto donde sube la lava, del lado izquierdo, hay un cristal.


4-5

Cristal 1: Lo obtienes al derrotar a Magman.

Nivel 4: Shiver Star

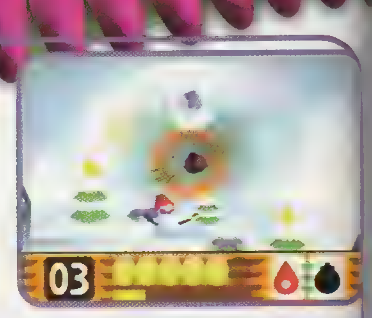


5-1

Cristal 1: Lo encuentras sobre un iglú, mientras vas en la balsa con Waddle Dee.

Cristal 2: Después de derrotar al subjefe, pero necesitas el Poder Doble de Fire Bomb, para poder obtener el cristal.

Cristal 3: Entra por el tercer hueco al lago que está congelado en la superficie y, a la derecha debajo del agua, está el cristal.



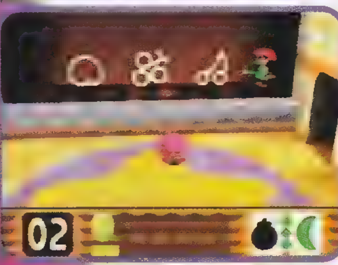


5-2

Cristal 1: Antes de las corrientes de aire hay una nube con un agujero. Debajo hay otra nube; busca del lado izquierdo el cristal.

Cristal 2: En las bolitas verdes, dispárate del lado superior izquierdo y ahí está el cristal.

Cristal 3: Después de derrotar al subjefe, destruye el cubo amarillo con naranja con el Poder Doble de Needle Electric para conseguir el cristal.





5-2

Cristal 1: Antes de las corrientes de aire hay una nube con un agujero. Debajo hay otra nube; busca del lado izquierdo el cristal.

Cristal 2: En las bolitas verdes, dispárate del lado superior izquierdo y ahí está el cristal.

Cristal 3: Después de derrotar al subjefe, destruye el cubo amarillo con naranja con el Poder Doble de Needle Electric para conseguir el cristal.



5-4

Cristal 1: En la parte de los cañones, destruye las cajas con el Poder Doble de Rock Needle y al llegar abajo, podras subir por el cristal.

Cristal 2: Después de derrotar al subjefe, destruye la jaula amarilla con verde, usando el Poder Doble de Electric Cutter y así obtener el cristal.

Cristal 3: En el cuarto donde los robots empujan las plataformas. Obtén el cristal del lado derechol y sube rápido, para que no te atrape el robot.



5-5

Cristal 1: Lo obtienes al derrotar a los robots HR-H y HR-E.





6-1

Cristal 1: Te lo encuentras en el camino.

Cristal 2: Lo obtienes al derrotar al subjefe.



Cristal 3: Destruye la base negra con naranja que está en el agua, utilizando el Poder Doble de Bomb-Needle.

Nivel 6: Ripple Star



6-2
Cristal 1:
Entrando al pozo, en el fondo, debajo del agua, hay un pedestal amarillo sobre una estrella roja di bujada en el piso; destrúyela con el poder doble de Electric Fire y así obtienes el cristal.

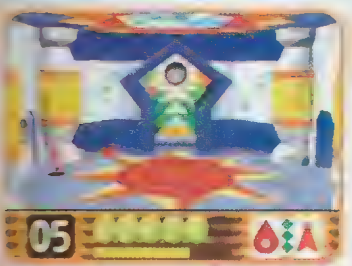




Cristal 2: En la segunda sección acuática, pegado al lado izquierdo está el cristal.

Cristal 3: En el cuarto donde está Adeleine, hay pilares de colores; destruye el verde con el poder sencillo de Cutter para obtener el cristal.





6-3
Cristal 1:
Lo obtienes al eliminar a todos los enemigos del segundo cuarto.

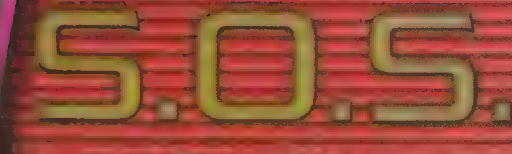
Cristal 2: En el cuarto donde está dibujado un sol naranja con rojo, elimina a todos los enemigos y destruye el sol del piso con el Poder Doble de Needle Fire para obtener el cristal.

Cristal 3: Lo obtienes al eliminar a todos los enemigos del último cuarto.

6-4
Cristal 1: Lo obtienes al derrotar a Miracle Matter. Recuerda que para derrotarlo debes atacarlo con el arma que le corresponda a la forma que adopta, por ejemplo, si es una roca, sólo lo dañan los ataques Rock.

Al obtener el 100% de los cristales, podrás enfrentarte a O2 y así ver el verdadero final del juego, así como abrir todas las opciones disponibles. Al final de cada escena de cada planeta (menos en la escena del jefe), puedes obtener varios ítems, entre ellos unas tarjetas. Cada tarjeta es de un enemigo, la cual podrás ver en la opción de Enemy Info.

Bueno, pues ojalá que este Nintensivo te sea útil para sacarle todo el jugo a Kirby 64: The Crystal Shards. Recuerda que es muy importante que hagas todo por ti mismo y que no veas esta guía hasta que realmente estés atorado (*aunque si estás leyendo esto, es muy probable que la hayas leído toda*). Recuerda también que para sacar las tarjetas de Enemy Info, puedes hacerlo en una sola escena, pero debes intentar varias veces, ya que en ocasiones te saldrán repetidas.



Para acceder al Menú de cheats presiona la siguiente combinación en el menú principal.



Para realizar los movimientos especiales tienes que dejar el botón R apretado mientras presionas los siguientes botones.

NAC NAC = Z
NO HANDS NO FEET = ABAJO + Z
NO HANDS = DERECHA/IZQUIERDA + Z
SIDE PRONE = ARRIBA + Z
CAN CAN = A
RECLINER = ABAJO + A
CLIFFHANGER = DERECHA/IZQUIERDA + A
SCORPION = ARRIBA + A
ONE FOOT CAN CAN = B
SURFER = ABAJO B
SUPER MAC = DERECHA/IZQUIERDA + B
RODEO = C ABAJO
SARAN WRAP = ABAJO + C ABAJO
TOE CLIP = ARRIBA + C ABAJO
FENDER GRAB = C IZQUIERDA

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000



Previo

Batman Beyond: Return of the Joker



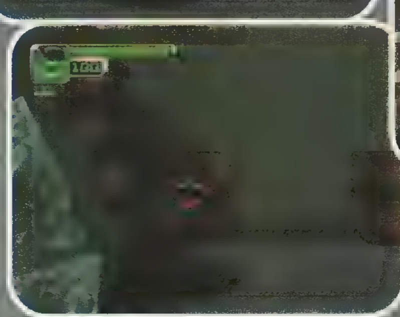
Desde las caóticas calles de la cosmopolita ciudad Gótica, el nuevo caballero de la noche regresa al N64 para enfrentarse con un renovado y aún más peligroso Joker en una pelea en la que el ahora paladín de la justicia deberá demostrar si las enseñanzas de B. Wayne han surtido efecto para tomar definitivamente el nombre y continuar la cruzada de Batman.

Pues bien, tal y como te lo comentamos en el pasado reporte del E3, Batman Beyond llega por primera vez al N64 en una batalla que seguramente todos los fans de la serie estaban esperando.







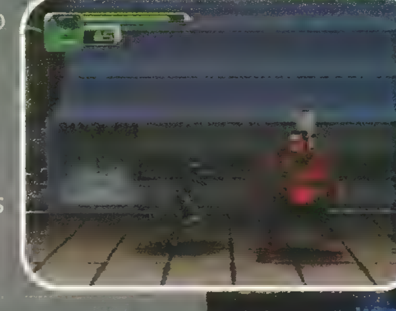




Como seguramente ya sabes, este Batman no es el que todos conocemos, ni es tampoco el mismo que has visto en las series animadas, la historia de este "nuevo" batman tiene lugar en el futuro, Bruce Wayne, el héroe original, es un hombre de edad madura, incapaz de seguir protegiendo a Ciudad Gótica de los embates de los villanos; de pronto, una situación fortuita pone en su camino al joven Terry McGinnis, quien por una situación muy parecida a la de Wayne se ve de frente con la posibilidad de cobrar venganza y aplicar de su propia mano justicia contra el responsable de la muerte de su padre. Luego de conocer por vez primera a Wayne y demostrar sus habilidades, Wayne decide hacer equipo con él y traer de regreso al Caballero de la noche, con un traje y armamento digno del futuro.



KEMCO

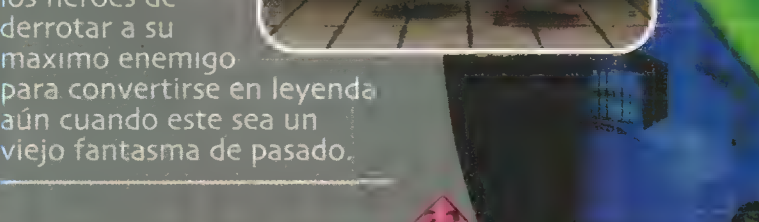


128 MEGAS

Acción N64

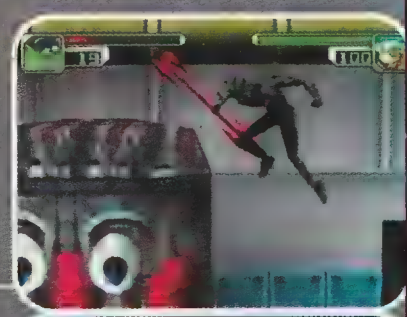
Octubre 2000

Con esto el nuevo batman está listo para enfrentar nuevos enemigos y darse cuenta que llega el momento a todos los héroes de derrotar a su maximo enemigo para convertirse en leyenda aún cuando este sea un viejo fantasma de pasado.



De la mano con el video casero "Batman Beyond" próximo a salir, la historia de "Return of the Joker" se desarrolla cuando Batman es advertido de la invasión al Centro de Investigación Aeroespacial de Cd.Gótica, donde se desarolla el más avanzado sistema de seguridad de la ciudad. Luego de enfrentarse y vencer a un nuevo Joker y su pandilla (quienes por cierto son ahora criaturas genéticamente alteradas). Batman empieza su cruzada, al darse cuenta que en la pelea Joker logra escapar, y es ahora cuando la verdadera aventura empieza para atrapar a Joker y descubrir quién está detrás de este mítico villano.

En cuanto al juego en sí, parece que Kemco una vez más se puso a trabajar en serio para este nuevo título, ya que se nota el trabajo en cuanto a lo que movimientos, perspectivas, y movilidad se refiere, todo esto en 3D, el modo es muy parecido a Final Fight y a Fighting Force 64; es decir, mientras recorres el camino, encuentras enemigos que tendrás que ir derrotando a base de golpes, pero eso no es todo, porque como también es tradicional en este tipo de juegos, los Items como los Dark Night Disks y otros que encuentres, te ayudarán a facilitar los combates.





Algo muy interesante de este juego es que tiene dos variantes: la primera es un modo tipo real action en el que tienes que enfrentarte a tus enemigos cara a cara, y en el otro modo tienes que planear tácticas para avanzar en el juego con el menor daño posible. Seguramente con estas dos variantes muchos de los seguidores de este tipo de juegos quedarán satisfechos.

En conclusión por lo que pudimos ver, este juego promete mucho, ahora sólo falta esperar su lanzamiento en octubre 15 y comprobar si es o no posible continuar una saga tan trascendente como el Batman original.

a fondo FIFA 2000

Para los que conocen de títulos de futbol muchos recordarán la serie de FIFA la cual ha tenido mucho éxito al igual que international super star soccer en cuanto a juegos de futbol se refiere y como no podía faltar en este año FIFA 2000 hace su arribo al sistema portátil pero esta vez lo trae THQ.

Compañía: THQ

Compatible

Clasificación: E

Desarrollado: Vortex

Memoria: 8 megabit

Categoría: Deporte

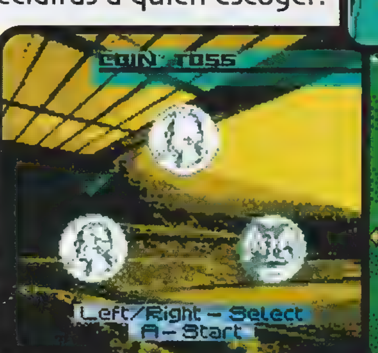
Lanzamiento: julio 2K

Aquí encontraremos dos menús, en el primero tenemos, por así decirlo, las opciones del juego como el tiempo, clima, las faltas,etc., también encontraremos la opción de password, la opción de los créditos para saber quiénes los programaron, quick game para entrar a jugar un partido rápido y por último la opción para seleccionar el modo de juego en la cual te lleva a otro menú para que escojas el modo de juego que quieras, como por ejemplo, tournament ,league o unos play-offs para derrotar a las demás selecciones y ser la mejor.

La opción de indoor es como un partido de futbol rápido y en una cancha cerrada, además de que no participan los once jugadores sino sólo cinco y aqui el juego es mucho mas rápido y tambié más intenso.

Como siempre cada selección tiene sus estadísticas y porcentajes para que veas su poderío o más bien te des una idea de que tienen a favor y que tienen en contra y ya tu decidirás a quién escoger.

Las gráficas de los campos son buenas y los entornos también pero la acción con que se desarrolla el juego es algo lento ,pero tal vez no sea tan malo.



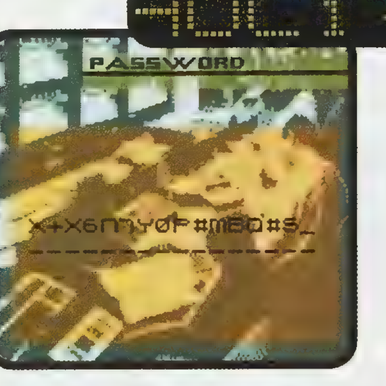






Si tus juegos son largos o tu liga es bastante larga como para acabarla en un día, este título cuenta con la opción de password para que en otra ocasión puedas continar tu juego.
Una cosa que nos gustó fue que pasan algunas animaciones cuando anotas un gol (no son muy llamativas pero son buenas).





Para los que son muy exigentes tal vez este juego no sea el indicado ya que como lo mencionamos anteriormente es algo lento y para poder anotar está algo difícil pero si crees que esto no es un obtáculo este título es a grandes rasgos aceptable (aunque pudo haber quedado mejor).





Segunda opinión

Definitivamente, y lo digo de verdad, éste es uno de los mejores y sobretodo más completo juego de soccer para el GBC, los atributos de FIFA 2000 son varios, uno de los detalles que más me gustaron en lo personal es el hecho de que en la introducción a un partido de copa, por ejemplo, aparece la tradicional presentación de los juegos de FIFA, con el nombre de los equipos que van a participar en el encuentro, otro detalle interesante es la opción a "puerta cerrada" donde puedes jugar un partido muy al estilo de los juegos de Foot-ball rápido; en cuanto a los aspectos negativos, quizá el principal problema con este juego es la velocidad, pero este problema se resuelve con el uso sencillo y la movilidad; en cuanto a los gráficos el juego cumple a secas, y finalmente la música quizá si se quedó corta, porque ya estamos acostumbrados a los buenos *arranges* que acompañan esta saga.

ARKHAM

EA SPORTS
FIFA 2000

Lo bueno es que...

-Cuenta con varias opciones de juego como el tournament, league,etc.
-Tiene bastantes equipos a seleccionar.

Lo malo es que...

-Es algo lento y para poder anotar esta difícil.
-Para poder dar pase o disparar te tienes que detener.
-Los colores de los uniformes de los equipos se parecesn mucho, no hay variedad.

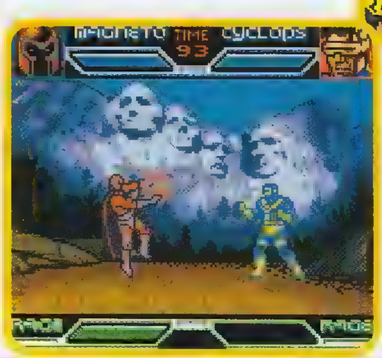


a fondo

X-MEN MUTANT ACADEMY

Con la incursión de estos personajes a la pantalla grande Activision se puso la pilas y tiene listo para todos los fans de los X-Men este título, échale ojo y a lo mejor descubres la parte "mutante" que todos llevamos dentro.





Pues bien los héroes creados por Stan Lee llegan al GBC en X-Men: Mutant Academy, un juego de pelea muy al estilo de Street Fighter, con varias opciones atractivas, que seguramente dejarán satisfechos a muchos videojugadores.

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria

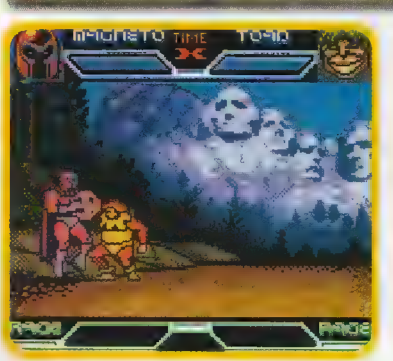


Lanzamiento



En X-Men: Mutant Academy puedes encontrar 5 opciones de juego diferentes:

Training: Para que te familiaries con los moviminetos de cada personaje , en una pelea en la que tu oponente no opondrá resisitencia.
Story Battle: Dependiendo del personaje que elijas primero te enfrentarás a tus compañeros, para luego enfrentarte al equipo rival.
Battle Could: escoges tres personajes para ti y tres personajes para enfrentar, el que conserve un mutante vivo al final es el ganador, y dos jugadores pueden competir.
Survival Brawl: En un recorrido por el mundo, juega defensivamente para conservar con vida a tu mutante.
Vs: Dos jugadores peleando vía cable Link.



Cada uno de los 11 (en realidad son 13, pero 2 están ocultos) tienen 2 movimientos especiales, y todos tienen la opción de incrementar el daño de sus golpes cuando el *Rage meter* esté brillando.

Para sacar a Phoenix presiona en la pantalla principal: abajo, derecha, abajo, arriba, izquierda, derecha, B, A.

Para sacar a Apocalypse presiona en la pantalla principal: dereha, izquierda, arriba, abajo, izquierda, arriba, B, A.

En relación al juego y al game play, desafortunadamente no hay mucho que decir, desde su anuncio este título prometió convertirse en un buen relevo del anterior juego que desarrolló crawfish, (Street Fighter Alpha para GBC) pero... ¡quien sabe qué pasó!. Los modos de juego no aportan absolutamente nada el mejor ejemplo de esto es el Story Mode, donde de perdida te imaginas que vas a encontrar con algo de ¡historia!, pero no hay dada de eso. En cuanto a los movimientos de cada personaje no esperes mucho, porque durante la pelea bastará con un muy buen dedo para oprimir el botón A.



Lo bueno es que...

-El juego llega justo con la salida de la película
-Tiene la opción para 2 jugadores gracias al game link

Lo malo es que...

-Faltan personajes clásicos de los juegos de X-men, como Rogue o Beast.
-La mezcla de peleadores es un tanto rara para los fans, ya que personajes que se pondrán de moda como Mystique, los revolvieron con personajes no tan conocidos como Pyro.



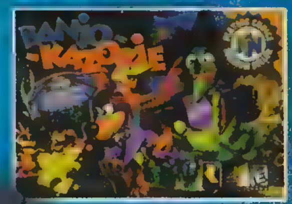


¡ESTA ES TU OPORTUNIDAD!

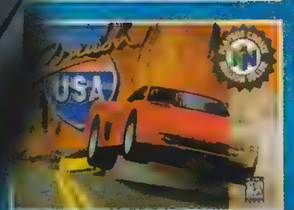
En la compra de tu Nintendo 64 (GRIS) y 1 ó varios cartuchos Players Choice, llévate gratis un control adicional.









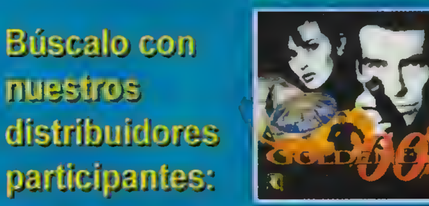








¡AHORA CON



















En Monterrey, N.L.



y en franquicias Nintendo en el D.F.

Insurgentes 5687-7359, Taller de Luigi 5535-2090 y Tepeyac 5759-0111.

Promoción Válida del 1º de Julio al 17 de Septiembre '00 ó agotar existencias.

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.





Compañía

Compatible

Jugadores

Clasificación

Desarrollado

Memoria

Categoría

Lanzamiento



Este año hemos tenido y tendremos grandes eventos deportivos como fue la Eurocopa, algunas eliminatorias mundialistas y próximamente los juegos Olímpicos de Sydney y como no podía faltar, nuestros amigos de Konami han lanzado los títulos en los cuales puedes disfrutar de estos deportes con International Track and Field (para disfrutar de algunos deportes Olímpicos) e International Super Star Soccer 2000 que está basado en el deporte que más aceptación mundial tiene y en esta ocasión hablaremos de él.





Como cada año no puede faltar este título, el cual es cada vez más divertido aunque no cambie mucho de vista, pero cada vez los jugadores se mueven en forma más real y las opciones hacen que sientas la intensidad del fútbol pero, bueno, mejor entremos en detalles.







Para empezar te podemos decir que este título cuenta con algunas opciones de más como por ejemplo la opción de Euro Cup, en la cual como te has de estar imaginando podrás jugar la Eurocopa desde la calificación hasta el torneo para ganar la copa.
Claro que también cuenta con las opciones de siempre como International Cup, Scenarios y, bueno, las de siempre y que tú conoces bien, en donde tendremos que derrotar a todo equipo que se nos enfrente para ser el ganador.

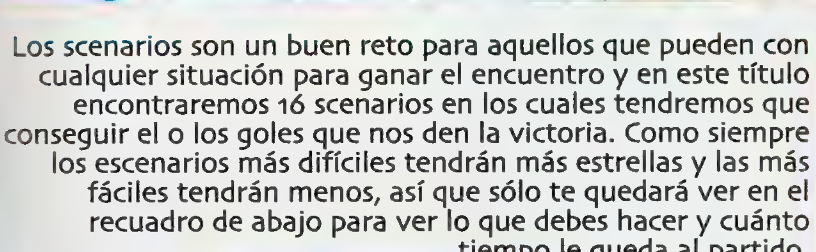




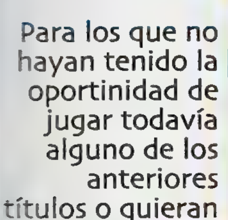
También notamos que los jugadores tienen más animaciones lo que le sigue dando más realismo a los jugadores, además ya cuenta con más caras de jugadores, que en las otras versiones muchas se parecían pero ahora verás variedad de caras y de peinados lo cual nos pareció excelente.







Los scenarios son un buen reto para aquellos que pueden con cualquier situación para ganar el encuentro y en este título encontraremos 16 scenarios en los cuales tendremos que conseguir el o los goles que nos den la victoria. Como siempre los escenarios más difíciles tendrán más estrellas y las más fáciles tendrán menos, así que sólo te quedará ver en el recuadro de abajo para ver lo que debes hacer y cuánto tiempo le queda al partido.

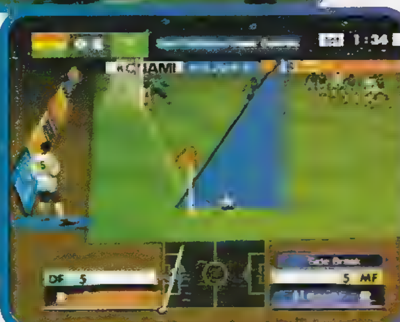


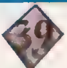
Para los que no hayan tenido la oportinidad de jugar todavía alguno de los anteriores títulos o quieran practicar tiros de esquina, tiros libres, etc. y tener un mejor dominio del control no podía faltar la opción de training para que practiquen todo lo que quieran y cuando inicien un partido contra el CPU o contra un cuate, estén preparados.





Una cosa que nos gustó y que creemos que a todos también es que este título tiene la opción del español y no creas que es nada más de los textos, sino también de la narración, así que podremos disfrutar de un partido totalmente narrado en español.





Segunda opinión

Como todo mundo sabe, Konami es uno de los mejores programadores para juegos de soccer, de hecho, en un punto de vista muy personal, prefiero 100 veces más esta serie que la de FIFA de Electronic Arts gracias a que el control es mucho más dinámico al igual que las jugadas.

Regresando a este juego, Konami mejoró lo de siempre, el control se siente un poco más refinado, el motion capture de los jugadores cada vez es mucho más realista al igual que la inteligencia artificial, pero lo mejor de todo es que ya tienen la suficiente tecnología como para meter más voces en el juego ya que cuenta tanto con los comentaristas en inglés como en español al igual que varias de las opciones (bueno, de menos tiene los mensajes más importantes en nuestro idioma).

En general es un excelente juego que muy bien vale la pena jugarlo antes de criticar la serie de ISSS y de hablar de más, pues la verdad los diálogos muchas veces se prestan para una gran serie de comentarios chuscos.

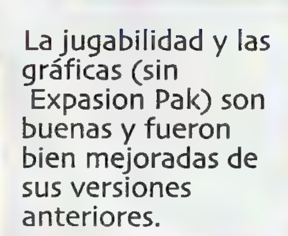
Conejo

Si juegas la opción de penales con la narración en español y pierdes , oirás el comentario de que el equipo que perdió fue el contrincante y no tu equipo, un pequeño error del comentarista. *Ewawo*



Este título cuenta con varios estadios en los cuales se encuentra uno de México en donde se disputarán los partidos, también podemos seleccionar el uniforme ya sea de visitante o de local, el clima y si es de noche o de día.

Gracias a la incorporación del Expansion Pak este título será más vistoso, ya que cuenta con la opción de alta resolución y con esto las gráficas mejoran considerablemente, además de que la velocidad aumenta y lo hace más dinámico.



La jugabilidad y las gráficas (sin Expasion Pak) son buenas y fueron bien mejoradas de sus versiones anteriores.

Lo bueno es que...

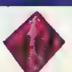
-Tiene más animaciones.
-Tiene opción de idioma en español.
-Con el Expansion Pak el juego se disfruta más, ya que es más rápido en High Resolution.

Lo malo es que...

-Si esperábamos un cambio radical, pues todavía no se da, esperemos hasta el próximo International Super Star Soccer 2001.



Como verás este título es de los mejores en cuanto a fútbol se refiere, así que si eres fiel seguidor de esta serie, no debes perder la oportunidad de jugarlo porque no te defraudará.



CLUB

Nintendo

BATMAN BEYOND

RETURN OF THE JOKER

SEPTIEMBRE

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTUBRE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				


Nintendo
Pokémon
SNK
VS
CAPCOM
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
Col. Juarez
Mexico D.F. C.P. 06600
POKéMON
WORLD
BANJO-
-KAZOOIE
Gotta catch 'em all!
Ganondorf
#151
MEW
CLUB
Nintendo
F-ZERO X
ZELDA
GAME BOY COLOR
Batalla Pokemon



En sus diferentes presentaciones

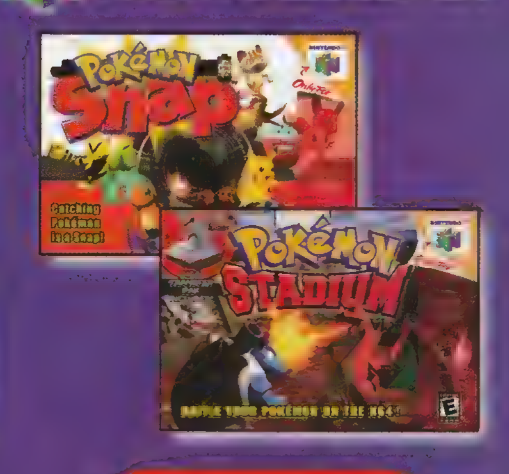








NINTENDO 64



Nintendo®

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.



¿Te imaginas que pasaría si una inminente amenaza acosara nuestro planeta; y los únicos capaces de salvarlo fueran... ¡Los Looney Tunes!? suena divertido ¿no?, no dejes de leer y descubre en que lío están metidos y sus amigos.



Compañía

Infogrames

Compatible

puerto infrarrojo
cable link

Clasificación

E



Desarrollado por



Memoria

16 megabits

Categoria



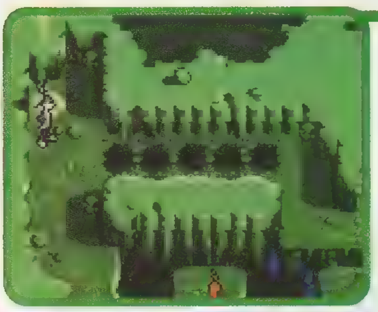
Lanzamiento

2K verano

Esta vez Infogrames preparó una aventura en la que la pandilla de los Looney Tunes (47 para ser exactos, incluyendo a la abuelita) se ven envueltos en múltiples líos tratando de detener a Marvin, el marciano.

La historia es muy simple, Marvin está decidido a terminar con el planeta tierra, ayudado por su fiel compañero K9, deciden poner en marcha el plan, pero para variar, K9 comete un error y termina destruyéndolo en diez piezas, repartidas por todo el planeta. Bugs que iba camino a tomar unas vacaciones en Florida se entera de los planes de los extraterrestres y decide encontrar las piezas antes de que lo hagan ellos para salvar al mundo.

Durante el juego te encontrarás con casi todos los personajes de Looney Tunes, tu trabajo será en la mayor parte de los casos en convencerlos de ayudarte para que la cruzada llegue a buen termino. Cada personaje tiene características que simplificaran las tareas que tienes que llevar a cabo, y así conseguir las piezas del Transportador antes que Marvin.



A pesar de que el juego es sumamente sencillo, en algunos momentos necesitas poner mucha atención para lograr los objetivos en los diferentes stages que vas a atravesar, sin duda y conforme avanzas, el juego va subiendo de dificultad, pero de ti depende que apoyado por los personajes consigas lograr tu objetivo.



Con el cartucho y un cable link puedes jugar con otro amigo en seis minijuegos diferentes, en los que tendrás que hacer lo posible por conservar el personaje con el que estás jugando, de otra manera puedes ¡perderlo!



Con un muy buen trabajo de programación, excelente movilidad y la gran utilización de los colores que ofrece el GBC, Martian Allert es un juego que te atrapará y que difícilmente podrás dejar de jugar. El game play es muy parecido a The Legend of Zelda: Link's Awakening y hay varios factores que se combinan dentro del juego para hacerlo muy entretenido e interesante; los items son por lo general útiles, y la posibilidad de cambiar a los personajes en cualquier momento le dan al juego un plus muy interesante. La música en los juegos de GBC es algo con lo que nosotros somos muy estrictos, porque estamos convencidos que no se necesita de mucho para que la música no se torne un factor aburrido que termina siempre en Off. En Martian Allert, la música es algo que está muy bien aprovechado, no te fastidia y no te aburre, de verdad pocos son los juegos que pueden presumir de esto.

Finalmente, y para que termines de convencerte de las bondades de este juego, te podemos platicar que la diversión no termina cuando terminas la historia del cartucho, porque tienes la oportunidad de abrir stages secretos con otro amigo vía puerto infrarojo.

LOONEY TUNES COLLECTOR
MARTIAN ALER

Lo bueno es qu
factores como la música y
aprovechamiento del sistema
excelen
la historia continúa siemp
y cuando tengas un amigo c
quien descubrir los stag
secret
están todos los persona
de los Looney Tun

Lo malo es qu
en algunos stages te pue
atorar y desesperarte por
saber como avanz
algunos items como el ma
o el radar algunas veces result
inservibl



a fondo

TEST DRIVE. LE MANS.



Le Mans, este nombre es toda una legenda en el mundo automovilístico, pero para los que no sabemos absolutamente nada de este tema tal vez no signifique mucho, pues bien, Le Mans es el nombre de una de las carreras más prestigiosas. Esta prueba se lleva a cabo cada año en la región de Sarthe en Francia desde el año de 1923. Tiene una duración de 24 horas y en esta carrera se presentan las más famosas compañías de automóviles de todo el mundo. Se tiene una serie Le Mans en tres regiones: América, Asía y Europa.

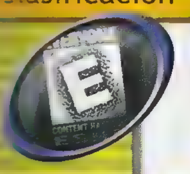
ompañía



ompatible



lasificación



sarrollado por



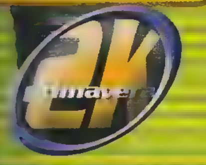
emoria

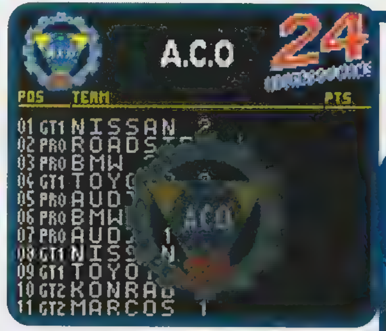


ategoria



anzamiento





Pues bien, Infogrames ha lanzado al mercado Test Drive Le Mans para el Game Boy Color, por supuesto que está incluido en este juego el circuito Le Mans, además de otros 20, esto gracias a que cuenta con la autorización de ACO (Automobile Club de l'Ouest) que es la organización que se encarga de realizar dicha carrera. Puedes elegir a 10 de los autos que han participado ó ganado a lo largo de los años en esta serie.





Algunos de estos autos te serán dados cuando termines el campeonato. Se tienen 3 modos de juego: Le Mans, Arcade y Championship. *Le Mans* - La carrera que inicia un día y termina en otro. *Arcade*, La más divertida de las tres, encuentras bonus y sorpresas durante el recorrido. *Championship*, Para los experimentados, aquí la carrera es totalmente en serio. En todas se tiene que competir contra el clima, este puede ser claro, lluvioso, con niebla tanto de día como de noche. También debes de poner atención a la condición de tu automovil, es decir, a la cantidad de gasolina y calidad de tus llantas, cada que estes bajo en alguna de éstas, tendrás que pasar a los pits. Si quieres puedes competir en el modo Normal o Experto y tendrás que conducir contra un total de 20 autos. Este juego te permite salvar tus avances gracias a la batería que viene incluida en el cartucho. En cuanto a la música, pues es el defecto del juego. A nuestro gusto es muy monótona y es de los títulos que son jugados mientras escuchas la música que más te guste.

Los autos incluidos son los siguientes:
- -BMW V12 LMR (1st in 1999) PROTO
- -Toyota GT-ONE (2nd in 1999) GT1
- -Audi R8R (3rd in 1999) PROTO
- -Panoz Roadster LMP PROTO
- -Marcos Mantara LM600 GT2
- -Konrad Motorsport GT2
- -Chamberlain Engineering GT2
- -Panoz Esperante GT1
- -Nissan R390 GT1
- -GTC Competition GT1

TEST DRIVE. LE MANS

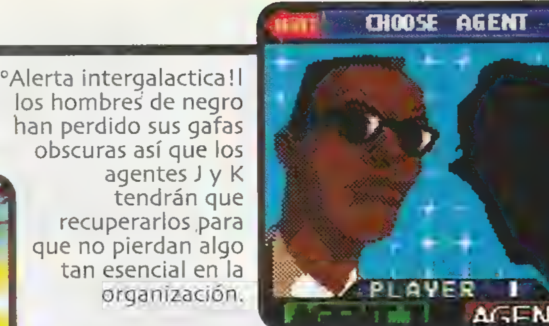
Lo bueno es que...
- Las gráficas son buenas
- Los autos son los originales del circuito Le Mans
- La pista Le Mans es idéntica a la original
- Puedes escoger ver todo en Español.

Lo malo es que...
- La música es muy aburrida

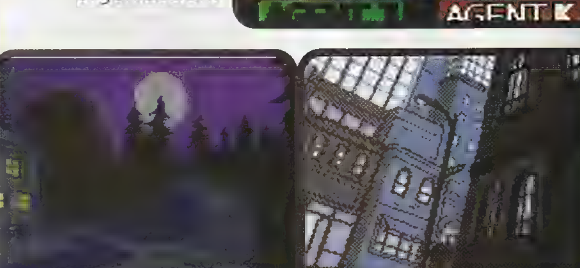
a fondo







°Alerta intergalactica!! los hombres de negro han perdido sus gafas obscuras así que los agentes J y K tendrán que recuperarlos para que no pierdan algo tan esencial en la organización.



Compañía



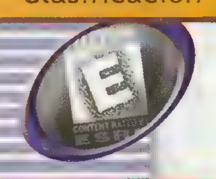
MIB HEADQUARTERS

En Men in black 2 nuestra misión es encontrar 4 en cada nivel para poder seguir adelante; algunas veces al encontar la salida nos enfrentaremos con un jefe, pero las 4 gafas son necesarias para seguir al otro nivel.

Compatible



Clasificación



Enemigos de otros planetas intentarán detenerte , además de que en algunos niveles tendrás que ser rápido para pasar como en la escena del bosque en la cual las plataformas que son de hielo se destruyen rápido, además de que las caídas son mortales por que si te dejas caer desde una altura grande, te restará energía al caer al piso.

Algo que nos pareció interesante es la opción de varios jugadores, en total pueden jugar hasta ocho jugadores pero será alternando, algo muy bueno ya que si el jugador uno se muere por la mitad del nivel, el jugador dos continuará también por la mitad del nivel, o sea que entre los jugadores que sean podrán avanzar conjuntamente los niveles para poder acabar este juego que la verdad sí está algo difícil.

Desarrollado por





Memoria



Categoria

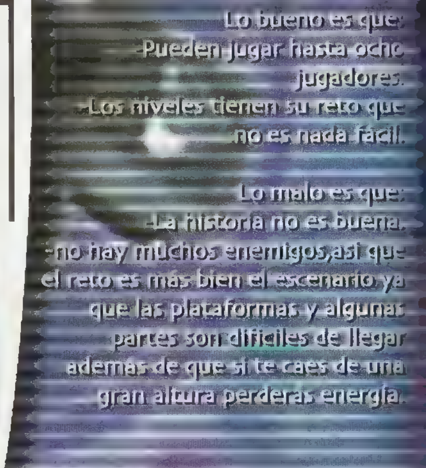


Lanzamiento

2K
julio

También en algunos niveles encontrarás armas que serán de mucha ayuda como unas granadas para los laser que te eliminan al primer contacto, los patines para caminar mejor en el hielo, etc., para que completes la misión.





Lo bueno es que:
-Pueden jugar hasta ocho jugadores.
-Los niveles tienen su reto que no es nada fácil.

Lo malo es que:
-La historia no es buena.
-no hay muchos enemigos,así que el reto es más bien el escenario ya que las plataformas y algunas partes son difíciles de llegar además de que si te caes de una gran altura perderas energía.

En general el título es bueno aunque la trama del juego no es tan llamativa pero ¿qué sería de los hombres de negro sin sus gafas para el sol?




WARIO LAND 3
DINOSAUR
DONKEY KONG COUNTRY
WARLOCKED
X-MEN MUTANT ACADEMY
Crystalis
GAME BOY COLOR
ONLY FOR GAME BOY COLOR

a fondo

CARMAGEDDON 64

Una vez más la asombrosa compañía Titus nos sorprende con otro de sus... de sus ... en fin, esta vez tendrás que adelantarte a un caótico futuro y correr autos, no va a pasar nada extraordinario, no vas a salvar al mundo, ni vas a vencer a ningun villano, de hecho lo único que hay que hacer es... ganar?

Toda la historia de este juego de desarrolla en el planeta tierra, luego del "Red Friday" en el año 2026, cuando, luego de la super actividad solar, la atmósfera de la tierra se convirtió en un extraño veneno, capaz de convertir en zombie a cualquier ser humano que estuviera expuesto a este ¨veneno¨ mucho tiempo. Todo en la tierra fue caos hasta que se crearon los centros conocidos como "Climate Emulation Centers", en ellos, los pocos seres humanos estaban recluidos como verdaderos prisioneros. Un buen día un grupo de corredores decide salir de la "prisión", con la única intención de sobrevivir y conseguir el dinero suficiente para refugiarse en las playas artificiales creadas como consecuencia del caos y a las cuales sólo los ultramillonarios tenían acceso. Para hacerlo, (dentro del juego lo manejan como una forma divertida) deciden liberar a los no muertos de su terrible situación, y salen a las calles de lo que alguna vez fue Detroit para hacer pedazos a cuanto zombie se atraviese en su camino y así conseguir lo suficiente economicamente para realizar su sueño. A este anárquico evento se le conoció como Carmageddon, una carrera en la que la filosofía es..."Conducir para Sobrevivir".

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado por



Memoria



Categoria



Lanzamiento

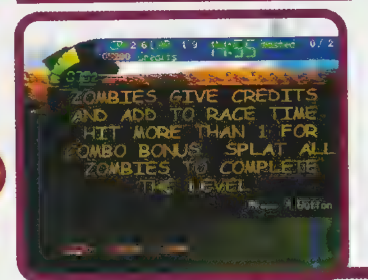




Independientemente que para algunos la historia puede resultar interesante, Carmageddones otro de los muchos juegos que pasarán a la historia...pero de los títulos sin carisma, en el aspecto técnico, ni los gráficos, ni el sonido, ni el gameplay tienen nada de extraordinario, lo único que pudiera parecer interesante es la ligera similitud que presenta con San francisco Rush en cuanto al tipo de juego, fuera de eso ni siquiera lo salvó el modo multiplayer.



En el modo Carmageddon tendrás que resolver pistas con múltiples caminos, para lograr las vueltas, tienes que seguir las indicaciones con los cortes de cruce y llegar a los checkpoints, éstos varían según la pista, para recuperar tiempo y dinero, tendrás que atropellar zombies, y recoger cajas con items que te ayudarán, en cada pista hay tres partes especiales que sirven para mejorar tu auto, y si en algún momento te aburres de atropellar y destruir, también te puedes dedicar a dejar en calidad de desecho a los demás corrdores, todo esto te da puntos, así como tabién el estilo con el que choques, saltes o atropelles.





Al modo multiplayer lo denominaron Head to Head, y tienes tres tipos de eventos para empezar, Eliminator (destruir zombies), Driven to Destruction (chocar a tu oponente hasta destruirlo) y Checkpoint Stampede (el primero terminar la carrera es el ganador). Y hay un modo practice para que aprendas a usar los items, te acostumbres al manejo de los autos etc.

Luego de un rato, el juego se torna aburrido, no hay mucho reto para completar las vueltas y mucho menos para explorar las pistas en busca de items, la variedad de autos es poca, aunque si depende de una buena combinación de auto-pista para lograr mejores resultados, y es una lástima que un juego del que se comentó tanto (en el proyecto original despertó polémica porque en lugar de zombies atropellarías peatones), terminara en lo que hoy conocemos como Carmageddon.

CARMAGEDDON 64

Lo bueno es que
Es un horrible juego de
Titus y no salió Superman
El sonido de reparación de
auto es el mismo que el que
escuchas cuando salta e
hombre biónico

Lo malo es que
Lo programaro



Previo



Hace varios meses, Namco lanzó este juego a las Arcadias en el lejano continente asiático, proporcionando a los jugadores un Puzzle bastante dinámico con el que la gente reaccionó muy favorablemente gracias a que está programado en la vieja modalidad de 2D y es bastante sencillo. En el pasado "Tokyo Game Show" que fue en Abril de este año, Namco anunció este título para varias plataformas, en las que se encontraba obviamente el Game Boy Color. Por supuesto que el mercado americano no se podía quedar sin un buen juego de Puzzle así que decidieron traerlo también a nuestro continente para antes de que termine el año.





ompañía

namco

ompatible con



ugadores

Jugador

lasificación



esarrollado por

namco

emoria

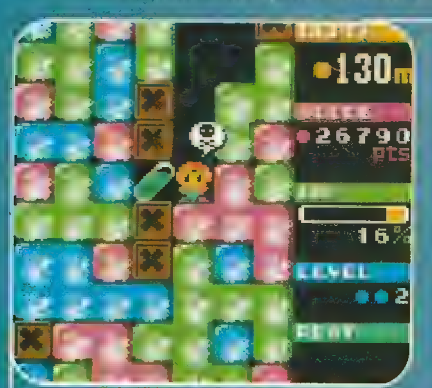
6 MEGAS

ategoría

PUZZLE

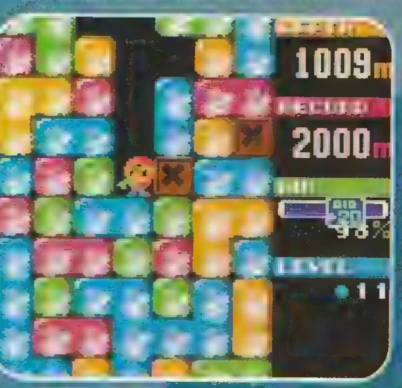
anzamiento

eptiembre 2000



Propiamente hablando, como el nombre del juego lo dice, lo que tienes que hacer es taladrar tu camino hacia abajo, derribando una gran cantidad de bloques de diferentes colores y consistencias. Pero eso no es todo, ya que el secreto para acumular puntos es el combinar más de cuatro bloques del mismo color para que estos se eliminen entre sí y así acumular más puntos. Para desgracia de todos los que somos jugadores lentos los programadores le añadieron un toque con algo de dificultad para que no te quedaras las horas pensando en tus movimientos, ya que Mr. Driller se encuentra entre bloques, es muy común que el oxígeno llegue a escasear, por lo que para poder seguir taladrando tu camino al éxito, necesitarás recolectar tanques de oxígeno y así rellenar tu provisión de aire.

El modo de implementar el tiempo en el juego fue bastante ingenioso, ya que dependerás de los tanques de oxígeno para continuar taladrando.





Ten mucho cuidado con estos bloques que tienen una "X" ya que te costará más trabajo taladrarlos aparte de todo, te quitarán puntos de oxígeno. Lo mejor es juntarlos con otros para eliminarlos en combo.

Lo mejor de todo, es que esta versión para el Game Boy Color cuenta con otros modos de juego aparte del modo de Arcadia en el que tendrás que ver hasta qué profundidad (cuantos metros) puedes llegar. En verdad que este juego tiene un concepto bastante simple y muy bien elaborado por lo que jugadores de todas las edades podrán encontrar una variante del clásico y extremadamente choteado Tetris.



Tom Clancy's RAINBOW SIX

El gran juego de Red Storm ha llegado a confines totalmente portátiles y a todo color y sólo el Game Boy Color podría ser el magnífico anfitrión para un juego como Rainbow Six.

Para gran sorpresa de toda la industria de los videojuegos, todos los integrantes de Crawfish Interactive hicieron un excelente trabajo al trasladar extremadamente e ingeniosamente bien el gran juego de PC al sistema portátil de Nintendo, ya que con la gama de colores, la acción y el dramatismo de las misiones, realizaron algo que muy pocos han logrado.

Esta adaptación del juego cubre 16 misiones que van desde el corazón de Africa, hasta las calles de Norteamérica, dándole al juego un gran nivel de entretenimiento.

Lo mejor de todo es que la compañía productora, Red Storm Entertainment, decidió que para darle alguna ventaja a los jugadores de este sistema, el cartucho tiene integrada una batería, en la cual podrás guardar tanto tus récords como tus avances (ya era justo, los últimos títulos para el Game Boy Color carecían de esta batería y muchos de ellos pudieran utilizarla tan bien como este juego).

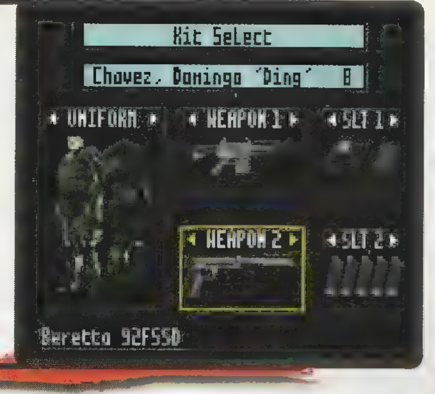
Al igual que en el juego original, antes de embarcarte en cualquier misión te darán un gran "background" de la misma, detallando todos los puntos de la encomienda. Por otra parte, el juego también incluye todas las explícitas opciones del original, como lo son los miembros del equipo, los accesorios que cada uno de los involucrados va a cargar durante toda la misión, y lo mejor de todo, es que cuentas con la opción de Planeación, ya que con esta podrás activar al resto de los equipos para que realicen las actividades que les indiques en esta parte del juego, algo bastante conveniente cuando quieres hacer las cosas rápidamente.

Si adaptas correctamente estas opciones, estamos seguros que no tendrás ningún problema para sobrevivir en cualquier misión.

Aunque no puedes eliminar a los rehenes que debes rescatar, tienes que ser rápido para eliminar a los terroristas antes de que impidan que te los lleves.

La gran cantidad de opciones aligual que la historia te mantendrán con las manos pegadas al Game Boy.

En algunas misiones tendrás que utilizar tanto vestimentas de camuflaje como armas silenciosas para evitar llamar la atención de los terroristas, incluso hay misiones en las que tendrás que utilizar los goggles de visión nocturna para ver más claramente a los enemigos.

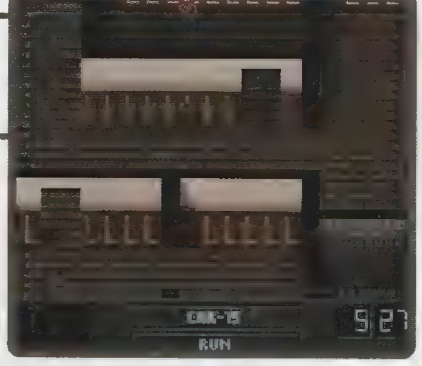


El modo de juego que implementaron los programadores es de vista superior, por lo que te permite ver gran parte del área en el que te encuentras, sin embargo, esto no le quita que de repente te salga toda una horda de terroristas dispuestos a descargar toda su furia contra ti. Desgraciadamente, los personajes son extremadamente pequeños y por lo general es mucho más conveniente caminar despacio (que por cierto, se mueven verdaderamente despacio) gracias a que así casi no serás detectado en comparación de cuando vas corriendo.



Algo que es bastante agradable es el hecho de que cuentes con casi todas las acciones de la versión original de PC, lo único malo es que casi todo lo tienes que hacer combinando los botones, por lo que se pierde demasiado tiempo recordando las combinaciones.

Los terroristas están por todas partes, ten cuidado antes de que te eliminen demasiados aliados.





Aunque la acción no es tan constante como el original o la adaptación al Nintendo 64, es un excelente juego, ya que te permite realizar una gran variedad de estrategias, sabemos que la mayoría de los jugadores como tú, no esperaban esto, pero créenos que esto no es un impedimento como para que dejes de probar este gran título.

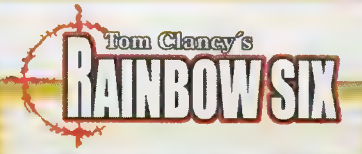
Segunda opinión

De inicio te permite elegir el idioma en el que el menú se presentará en todo el juego, lo que no me gustó es que no aparece el idioma Español, sólo Inglés, Francés y Alemán. Pero lo interesante es el juego, me parece una muy buena adaptación de la versión de N64, conserva el estilo que se ha estado usando en la serie (recordemos la versión en Pc).

Esto se logró gracias a que Crawfish Interactive supo utilizar las ventajas el Game Boy Color, pero el precio de esto es que sólo es compatible con dicho sistema. La manera en que se presenta la información te da la sensación de que en realidad estás preparando operaciones de asalto, por todos los datos que están a tu disposición y que debes de saber manejar para preparar la estrategia a seguir con el fin de cumplir tus objetivos.

El equipo adecuado es algo muy importante, pero el asignarle a cada uno de los miembros del equipo sus trajes, armas y aditamentos puede ser trabajo pesado que a nadie le gusta y aunque existe la opción de equipar a todos con las mismas cosas, no es tan recomendable.

Como mencioné antes, las gráficas son muy buenas, se presentan en vista desde arriba del euipo que te asignas (en cada misión divides a los miembros de Rainbow Six en 4 equipos) aunque en ocasiones podrás jugarlo en modo de primera persona. En general me gustó y puede convertirse en uno de los consentidos del Game Boy Color.



Lo bueno es que...

- En definitiva tiene todas las opciones que pudieras llegar a necesitar en cualquier ocasión
- Lograron adaptar muy bien este extraordinario juego

Lo malo es que...

- El control es un poco lento y algo complicado
- La música de fondo es bastante monótona y te puede llegar a cansar



a fondo: UEFA 2000

Tal como lo dijeron en el E3, Infogrames ha lanzado UEFA 2000 para Game Boy Color el pasado mes de Junio, aprovechando el furor que causó la Eurocopa en Holanda.

El juego tiene muchas opciones. De inicio te permite elegir el idioma en el que estarán los menús, los idiomas a elegir son Inglés, Francés, Alemán, Español, Italiano y Holandés.

En el menú principal puedes pedir un juego amistoso con cualquier equipo de la liga Europea o practicar los tiros de penal en el modo Entrenamiento, todo esto para competir en cualquiera de las tres copas disponibles:

Torneo de Copa

Aquí puedes limitar el número de equipos participantes, pueden ser 4, 8, 16 ó 32. También te permite seleccionar si los partidos son de ida y vuelta o de muerte súbita.

El sistema de campeonato es muy parecido al de FIFA en las copas del mundo, se encuentran en una liguilla los equipos que tienen más puntos en sus respectivos grupos.

Competición de Liga

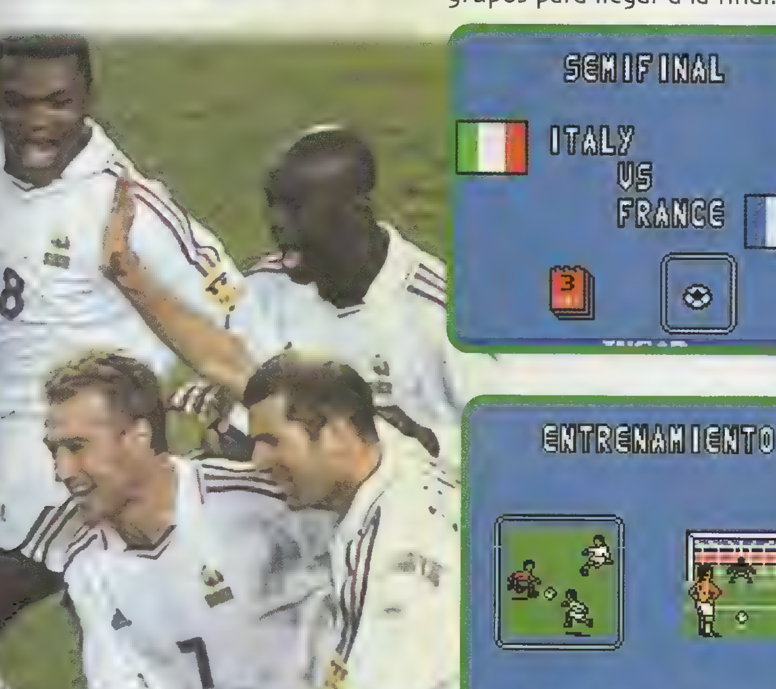
Muy parecida a la anterior, la diferencia entre ambas radica en que el campeón es el equipo que a lo largo de todos los partidos acumula el mayor número de puntos y goles a favor; este sistema de torneo lo llevan a cabo en la Liga Española de Futbol.

El número de equipos y de partidos lo puedes alterar a tu gusto de igual manera que en el torneo de Copa.



Competición de Equipos Nacionales

Este es el torneo más largo, puesmezcla a los anteriores, primero debes de calificar a la liguilla y para eso debes enfrentar a los equipos de tu grupo, después entras a la fase de finales, contra los mejores de todos los grupos para llegar a la final.





Enfrentamiento

Siempre es necesario practicar antes de hacer las cosas, en el UEFA 2000 puedes realizar un ligero entrenamiento para aprender a moverte en la cancha o practicar los muy temidos tiros de penal, no te vaya a pasar como a cierto equipo naranja en la pasada Eurocopa.

Opciones

Aquí puedes cambiar el tiempo de cada partido, la dificultad, el criterio en caso de empate (Gol de Oro o tiempos extra), además te permite ponerle nombre al torneo que elijas jugar.





Una cosa que nos pareció muy buena es que se usaron los nombres originales de los jugadores, este detalle le da más fuerza al juego, el cual es excelente para pasar un buen rato.

S.O.S.

International SuperStar Soccer 98

En la redacción disfrutamos mucho los juegos de Fútbol Soccer y, cada que vemos trucos para estos los publicamos de inmediato. Esperamos que disfrutes estos cheats.

Bonus Teams

Si lo que quieres es poder elegir a más equipos, entonces oprime estos botones: Arriba, C-Arriba, Arriba, C-Arriba, Abajo, C-Abajo, Abajo, C-Abajo, Izquierda, C-Izquierda, Derecha, C-Derecha, Izquierda, C-Izquierda, Derecha, C-Derecha, B, A, presiona y mantén Z con Start.

Bonus Heads

Termina la copa Internacional en el nivel 4 o más alto y, después de ver el final ve al menú de creación de jugador, en el Head select presiona el botón del hombro izquierdo para llegar a la página 11 y ver una nueva colección de cabezas para elegir.

Foul Play

Cuando te den un empujón, aprieta lo más pronto posible y al mismo tiempo los botones A, B, L y R mientras que con el Control Pad vas a cualquier dirección. Si lo haces bien verás que además de jugar futbol, tu equipo es un excelente grupo de actores.

UEFA 2000

Lo bueno es que...
- Tiene un nivel de juego muy aceptable.
- Puedes elegir a todos los equipos que participan en la UEFA
- Respeta los nombres de los jugadores verdaderos
- Se puede elegir el Español como idioma en el menú

Lo malo es que...
- No es seguro que llegue a América
- Puede ser muy monótono



5.- Capture a dataDyne Guard

Este es un objetivo bastante difícil, de hecho sólo aparece en la dificultad de Perfect Agent. Lo que tienes que hacer es noquear a un guardia sin que seas visto, algo bastante difícil gracias a que cuando entras en casi cualquier punto eres detectado de inmediato, por lo que es conveniente que sea lo primero que hagas después de librarte de los primeros guardias. En la parte Este del mapa, hay una entrada al primer piso de la villa (bajo las escaleras), abriendo la puerta encontrarás a un guardia de pie y medio sordo que no te escuchará hasta que hagas un disparo, sólo tienes que acercarte desarmado y golpéalo por la espalda para completar este objetivo.





6.- Rescue Carrington

Una vez que reactives la energía eléctrica las puertas del wine cellar se abrirán y podrás entrar en esta parte del mapa pero antes de poder rescatar a Carrington deberás eliminar a todos los soldados que se encuentran ocultos entre las repisas y así el último que elimines te dará la llave para que rescates al director de Instituto.

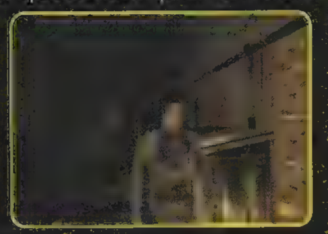
Misión 3-1

Chicago: Stealth

1.- Retrieve the Drop Point Equipment

En algún lugar de las alcantarillas en esta parte de la ciudad, fue dejado un paquete con el resto del equipo necesario para cumplir con esta misión. Te recomendamos que si estás jugando en Perfect Agent, vayas primero por el segundo objetivo antes de ir por el resto del equipo. Al obtener el resto de tus herramientas, no trates de salir hacia la calle, es muy probable que seas descubierto por los robots centinelas que patrullan el área, mejor regresa a donde está el taxi e intenta una ruta más segura para preparar la salida de la próxima misión.

En varias partes de esta misión te toparás con civiles que solamente te estorbarán, es mejor que los noquees para que no sigan dándote molestias y así evitar que te nulifiquen la misión.

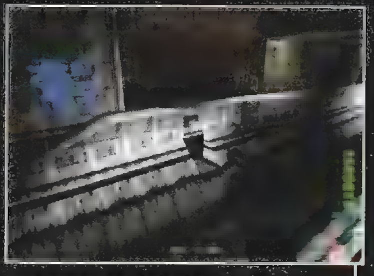


FINAL

INICIO

2.- Attach a Tracer to the Limousine

Como la limusina a la que se te pide que le pongas un rastreador no permanece demasiado tiempo estacionada, te recomendamos que sea lo primero que hagas antes de intentar completar el resto de los objetivos. Al entrar en las calles, en la parte de la izquierda (más o menos por la parte posterior del taxi) encontrarás una pequeña abertura entre las protecciones de madera, entra por ahí a las alcantarillas y rápidamente verás una pequeña abertura en el cemento, entra y sigue el camino hasta el final, ponte de pie y abre la escotilla que hay sobre de ti, así estarás exactamente debajo de la limusina, sólo tienes que seleccionar el Tracer Bug de tu inventario y colocarlo debajo del vehículo.



3.- Prepare an Escape Route

Lo que debes hacer es colocar la Remote Mine en alguna de las puertas de emergencia bloqueadas (ojo, debes colocarla, no explotarla). Lo mejor es colocar la mina en el primer nivel de las escaleras ya que esto afectará la salida de la próxima misión y así te quedará mucho más cerca la ruta de escape.



4.- Create a Vehicular Diversion

Al obtener el resto de tu equipo, te darán un Reprogramer que te servirá para crear una distracción que llamará la atención de todos los guardias. Lo que debes de hacer es llegar hasta el taxi y te recomendamos que te escondas detrás del vehículo amarillo mientras lo estás infectado con el virus informático "I-Love-You" (ja, ja, ja, eso sí fue divertido) y le tomará unos instantes elevarse y te dará el tiempo suficiente como para llegar más o menos al punto en donde recoges el resto de tu equipo para explotar contra uno de los robots, así los guardias dejarán su posición para ver que es lo que pasa y dejarte el paso libre para entrar al edificio.



Los robots son técnicamente indestructibles, te recomendamos que te mantengas alejado de ellos ya que aparte de todo llaman a toda la infantería para cazarte como si fuese la santa inquisición.



Aparte de todos los obstáculos en esta misión, también tendrás que cuidarte de los agentes del FBI que están merodeando la zona. Estos ingratos en verdad te hacen la vida difícil ya que si no los eliminas antes de que comiencen a pedir auxilio, te mandarán a toda la caballería para tratar de eliminarte.



5.- Gain Entry to the G5 Building

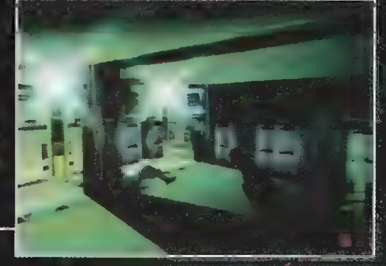
Una vez que estés cerca de la entrada, el juego presentará un cinema en el que se ve como Joahna entra al edificio. Es importante que no presiones ningún botón antes de entrar al edificio ya que puedes reactivar la seguridad y cerrar la puerta permanentemente.

Misión 3-2

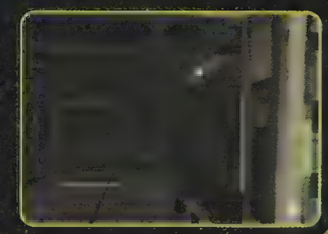
G5 Building: Reconnaissance

1.- Disable the Damping Field Generator

Este generador previene cualquier tipo de grabación, por lo que es tu prioridad el desactivarlo para poder grabar la reunión en la que se trama la conspiración contra el presidente de los Estados Unidos. Aunque tendrás que pasar silenciosamente por las áreas aledañas, es importante que no trates de dispararles a las computadoras ya que de esta manera no podrás desactivar el campo electromagnético que te prohíbe hacer cualquier tipo de grabación.



Al inicio de la misión tendrás que eliminar algunos guardias que utilizan una especie de camuflaje para obtener las llaves necesarias para avanzar. Te recomendamos que al eliminar a los primeros dos, cargues con la CMP150 en su segunda modalidad y trata de apuntarle a los guardias con la mira para que te sea mucho más fácil exterminarlos.



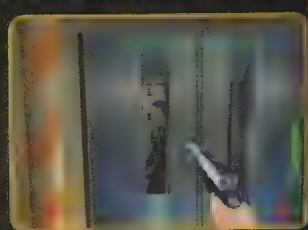


2.- De-activate the Laser Grid System



Lo único que tienes que hacer es acercarte a las terminales indicadas para apagar los lasers que están en la ruta superior, sólo procura desactivar los cuatro switchs sin que te equivoques presionando la alarma o todo se vendrá abajo.

La primera vez que llegues a esta zona tendrás que hacerlo rápidamente y de la forma más eficiente que puedas ya que los guardias activan la alarma rápidamente y eso quitará el elemento sorpresa.

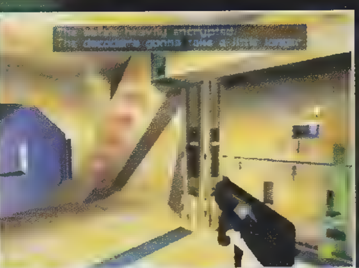


3.- Photograph the Meeting Conspirators

Para fotografiar a los conspiradores, tendrás que utilizar la CamSpy, pero antes te recomendamos que busques un lugar seguro o te verás en aprietos. La mejor posición es subir por las escaleras donde desactivas los lasers y quedarte tranquilo en la segunda intersección, ahora activa la CamSpy y sigue el camino de alambres hasta que llegues al final, ahí el juego te presentará un cinema de la conspiración. Ahora déjate caer rápidamente y elimina a los soldados cercanos evitando que activen la alarma.



4.- Retrive the Dr. Caroll Backup from the Safe



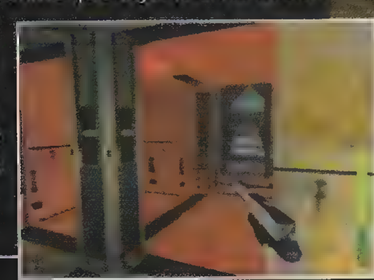
Sigue tu camino hacia la sección 3 para llegar hasta la bóveda en donde se encuentra el Backup del Dr. Caroll. Una vez en el cuarto, coloca el Door Decoder en el switch que está en la pared, ahora sólo te resta aguantar la jauría de soldados equipados con Magnums, así que te recomendamos que adoptes una posición defensiva hasta que la puerta de la bóveda termine de abrirse para que puedas tomar los datos del Dr. Caroll.





5.- Exit the Building

Al obtener la información necesaria de la bóveda, selecciona el detonador para activar la Remote Mine que dejaste en la misión anterior, dependiendo del lugar donde la colocaste previamente será la salida de esta misión. Procura limpiar el área en donde te encuentras antes de detonar la mina ya que quedarás desarmado por unos instantes al abrir tu salida.



Misión 4-1

Area 51: Infiltration

1.- Shut Down the Air Intercept Rada

Al llegar a la torre de vigilancia, encontrarás un switch que abre las puertas de la entrada al Hangar, pero te recomendamos que optes por el camino enrejado que tiene una pequeña abertura, ahí te toparás con un camino minado que protege un Rocket Launcher, lo mejor es que utilices algunas de las granadas que seguramente recogiste de los guardias para limpiar el camino y así llegar fácilmente hasta la nueva arma y a un ducto en la pared que te facilitará muchísimo tu camino ya que las torretas no podrán dispararte a menos que fantochees delante de ellas. Busca el camino hacia el Radar que se encuentra bastante cerca y llegarás hasta el control en donde tienes que dejar una gran carga explosiva, pero cuidado, al colocar la carga se activarán una serie de lasers que frenarán tu escape, por lo que tienes dos opciones, agacharte y tratar de escapar en cuanto haya oportunidad o tomarte el tiempo de dispararle a los lentes antes de poner la bomba y así evitar que estos tengan algún efecto en tu salida.





Aunque las torretas pueden representar un verdadero fastidio, no hay nada comparado con los Robots Interceptors, por lo que te recomendamos que te libres de ellos antes de que anules las señales de la antena. Intenta eliminar primero al Interceptor que está detrás de las puertas que te llevan al Hangar, así no tendrás ningún problema al regresar a esta parte.



2.- Plant the Comms Device on the Antenna

Sal de la entrada al Hangar y ve hacia el lado contrario de donde comenzaste la misión, ahí encontrarás la Antena junto con varios soldados, torretas y los otros dos Robots

Interceptors. Elimina todo tipo de amenaza y presiona el switch que está en la base de la antena, una vez que ésta se encuentre abajo, selecciona el Comms Rider y arrójalo sobre el disco de la antena.

Cerca de los dos Robots Interceptors que están por la Antena, encontrarás un Jetbike, con el que te desplazarás mucho más rápido y así sorprenderás a los enemigos que esperan tu

3.- Disable all Robot Interceptors

Cerca de la antena encontrarás a dos de los Robots Interceptors, los cuales podrás eliminar fácilmente, sin embargo, si no eliminaste al Robot que se encuentra en la entrada al Hangar, este se elevará por los aires y buscará venganza, por lo que te recomendamos que no dudes en tomar de menos el Rocket Launcher para deshacerte del infortunio sin ningún problema.



4.- Gain Access to the Hangar Lift

Cerca de donde se encontraba el primer Robot Interceptor, debe de aparecer un científico, el cual porta la llave para abrir las puertas del Hangar. Te recomendamos que desde el principio tomes esta llave o te será algo difícil el estar cazando a este espantado científico para obtener la preciada llave. Ahora sólo presiona el switch que está en el costado de las puertas metálicas para activar los ascensores y abre cualquiera de las puertas para entrarás a un elevador que te guiará hasta el Hangar. Es importante que no te confíes ya que los guardias que están en ésta zona están equipados con poderosos Dragons, por lo que te recomendamos que te mantengas oculto o en constante movimiento para evitar pérdida innecesaria de energía.

5.- Make Contact with the CI Spy

Al final del laberinto que representa el Hangar, llegarás hasta el espía CI, por lo que no te tienes que preocupar más que de la infantería que encontrarás aquí. Es importante que no te confíes ya que los guardias que están en ésta zona están equipados con poderosos Dragons, por lo que te recomendamos que te mantengas oculto o en constante movimiento para evitar pérdida innecesaria de energía.



Area 51: Rescue



En este pequeño laberinto que representa una bodega es algo engañosa. Antes que nada procura limpiar toda el área de enemigos para que posteriormente lleves la caja con explosivos hasta la abertura que se encuentra en la segunda sección de la bodega marcada con una "X" en la pared (si utilizas el X-Ray Scanner en esa parte, podrás ver que hay un pasaje al Research Area) y ahí abras fuego contra la caja para abrirte paso.



1.- Destroy the Computer Records

Una vez dentro del Research Area, lo primero que tienes que hacer es destruir la información que hay en ciertas computadoras, toma el camino hacia la derecha hasta que se termine el corredor y síguelo hacia la derecha y entra a la primera puerta de la izquierda, utiliza el Data Uplink para desactivar la tortea del cuarto de enfrente y entra en el y nuevamente utiliza el Data Uplink para abrir una puerta anterior en la que se encuentra la computadora que debes destruir para completar este objetivo.

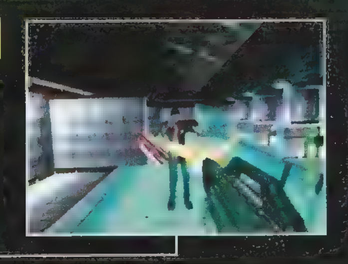
2.- Locate the Conspiracy Evidence

Este es uno de los objetivos más truculentos con los que te toparás a lo largo del juego, tienes que llegar hasta el final del corredor de la izquierda (tomando en cuenta que acabas de entrar al Research Area) y en el cuarto de la derecha encontrarás un cuarto circular, activa todos los switchs para bajar unos contenedores y utiliza el X-Ray Sanner para encontrar en alguno de ellos la evidencia de la conspiración.





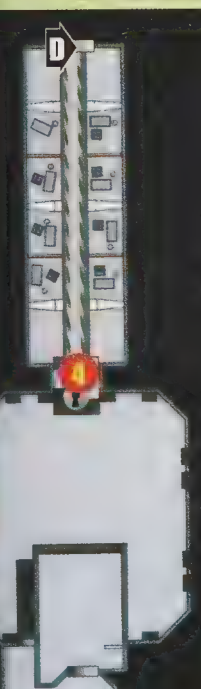
3.- Obtain and use the lab Technician Disguise



En la dificultad Agent encontrarás el disfraz cuando elimines al científico que esta cerca de la entrada al Research Area. En Special Agent deberás de encontrar al científico en las duchas (que se encuentran cerca del Cargo Bay), eliminarlo y tomar su uniforme. Pero en Perfect Agent deberás entrar al Cargo Bay, lidiar con los guardias que se encuentran ahí y entrar a las duchas por un pequeño dúcto que hay en la parte superior y buscar entre las gavetas para encontrar el uniforme.

4.- Gain Access to the Autopsy Lab

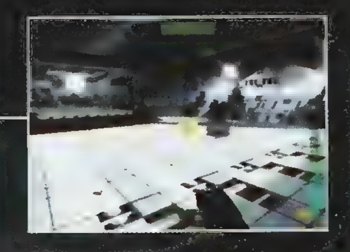
LABORATORIO UNO



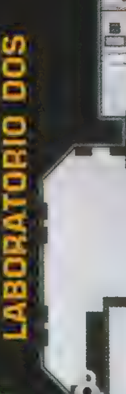
Una vez con el uniforme puesto, regresa al punto por donde entraste al Research Area y entra en la primera puerta del lado izquierdo del corredor (tomando en cuenta el punto de entrada a ésta área), elimina a todos los enemigos en este cuarto y desármate antes de abrir la siguiente puerta (en Perfect Agenet tendrás que hacerlo de prisa, antes de que descubran tu disfraz). Una vez que te abran la puerta tendrás que eliminar a cada uno de los enemigos para que uno de los científicos que está detrás del cristal te dé la llave para abrir la siguiente puerta que es donde se encuentra el sobreviviente.

5.- Rescue the Crash Survivor

Al entrar a la segunda sala de autopsia, tendrás el tiempo contado antes de que los científicos terminen con la existencia de nuestro amigo, así que date prisa y el último guardia te proporcionará la llave para entrar en donde se encuentran los científicos y terminar ésta misión. Si te eliminan, no te preocupes demasiado, porque ahí mismo te pueden hacer la autopsia sin tener que trasladarte.



LABORATORIO DOS

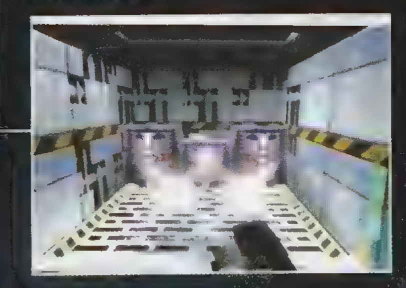


Misión 4-3

Area 51: Escape

1.- Locate the Alien Tech Medpack

En primera este objetivo sólo se aplica para la dificultad de Perfect Agent ya que en las otras dos dificultades lo traerás desde el principio de la misión. En el cuarto circular de la derecha (tomando en cuenta que vas de regreso de dejar al sobreviviente) encontrarás una salida hacia el área de mantenimiento, de ahí tendrás que seguir el camino por un andamio para llegar hasta el Cargo Bay, destruye el cristal que protege los controles con uno de los tanques que están cerca, activa la consola para abrir la puerta cercana a la consola y ahí encontrarás el Alien Tech Medpack.



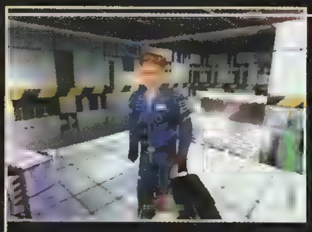
AREA 51
PISO DE INVESTIGACION

A
D
START

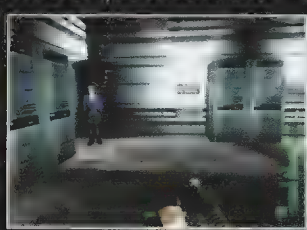
Al comenzar el nivel tienes que dejar al sobreviviente en un área en donde ese encuentre a salvo, rápidamente sal del cuarto, sigue de frente y en el corredor toma el camino de la derecha, al abrir la primera puerta te toparás con dos científicos, elimínalos y sigue de frente, continua por el corredor hasta pasar por una esquina y bajar una rampa, abre la ultima puerta y deja ahí a nuestro amigo, ahora si puedes realizar el resto de la misión mientras el extra-terrestre se encuentra a salvo.



2.- Rendezvous whit the CI Spy



En la dificultad Agent encontrarás a Jonathan al entrar al Cargo Bay, mientras que en las otras dos dificultades tendrás que encontrarlo



más adelante, sólo sigue el camino hasta la primera intersección en donde tendrás que tomar a la derecha y lo hallarásfácilmente.

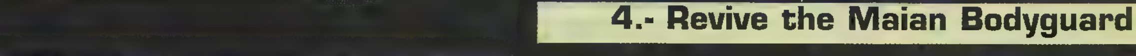


3.- Locate the Secret Hangar

Una vez que encuentres a Jonathan, regresa por donde venías y en el siguiente cuarto después del andamio él se encargará de abrirte el paso hacia el Secret Hangar. Sólo trata de que Jonathan no reciba demasiados disparos o te verás en aprietos.



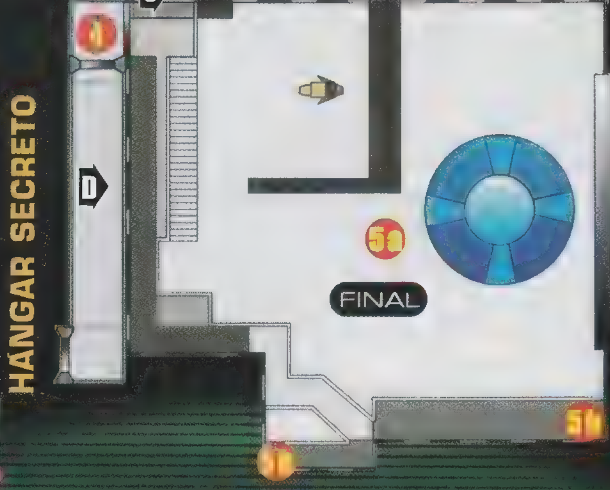
En esta parte hay un pequeño switch que abre la puerta en donde se encuentra el "Alien Tech Medpack".
Para accesar a dicho switch puedes utilizar una granada del "Super Dragon" o empujar uno de los cilidros explosivos hasta el cristal para romperlo.



4.- Revive the Maian Bodyguard

Al entrar al Secret Hangar, abre la puerta que está a tu derecha para encontrar al sobreviviente, en ese momento el juego tomará el control y el Alienígena cobrará vida.

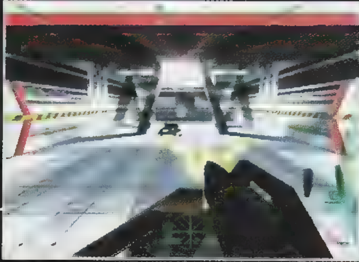




5.- Escape from Area 51

Al seguir a Elvis y a Jonathan llegarás hasta la nave en la que en las dos primeras dificultades podrás salir ya que sólo tendrás que cubrir a Jonathan para que abra las compuertas con los switchs que están en la parte superior del hangar y terminarás esta misión. Sin embargo, en Perfect Agent tendrás que abrir las compuertas dejando que Elvis y Jonathan escapen en la nave mientras tú tendrás que abordar el Jetbike que se encuentra cerca para escapar por donde encuentras a Jonathan, sólo tienes que llegar vivo hasta esa parte para completar la misión.





Golden Eye 007

En este súper juego de N64, hay un bug muy curioso, que consiste en recuperar los cuchillos que normalmente ya no se puede, por ejemplo los que lanzas al agua. Este truco sólo funciona en la escena de Dam (la primera escena). Para que resulte, tienes que ir casi al final de la escena; en lugar de terminar la misión lanzándote del bungee, camina a la derecha, donde hay unas escaleras verticales pegadas a una puerta; baja por ahí y llegarás a un puerto y, obviamente, hay agua. Ahora lanza al agua un Throwing Knife, de tal manera que quede lo más cerca de ti que se pueda (o sea, que hagas contacto visual con él), de preferencia, utiliza la mira; ahora cambia de arma (te recomendamos usar la PP7 o el Sniper Rifle) y, con la mira, dispárale al cuchillo; si te salió el truco, te aparecerá un mensaje indicándote que recuperaste el cuchillo y en realidad lo habrás obtenido de nuevo, ya que tu contador de cuchillos volverá a aumentar. Este bug no siempre sale y si esto ocurre, tienes que alejarte del agua, regresar y volver a intentarlo.



También, para que te salga este truco, debes utilizar las claves para tener el máximo de municiones y para obtener todas las armas, que a continuación te volvemos a dar, por si perdiste el número en el que las publicamos (ojalá que no lo hayas perdido, ¿eh?):

Todas las armas

L + R + Abajo
L + C-Izquierdo
L + C-Derecho
L + R + C-Izquierdo
L + Abajo
L + C-Abajo
R + C-Izquierdo
L + R + C-Derecho
R + Arriba
L + C-Izquierdo

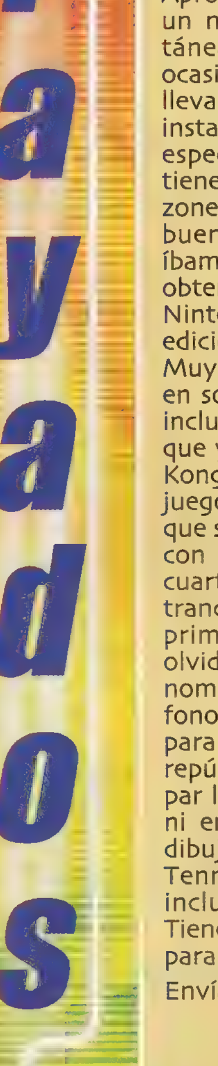
Para que te salga esta clave tienes que marcarla en el transcurso del juego, donde quieras todas las municiones posibles por arma (no es infinito)

L + R + C-Derecho
R + Arriba
R + Abajo
R + Abajo
L + R + C-Derecho
L + R + Izquierdo
R + Abajo
R + Arriba
L + R + C-Derecho
R + Izquierdo

Esta clave nada mas sale en el reloj cuando pones pausa.

Como ves, este truco no es muy útil, pero es bastante curioso.

Este bug fue enviado por: Benjamin Castillo



Este mes, los Rayados y Polaroid tienen algo especial para ti. Aprovechando que ya está a la venta un nuevo modelo de cáma instantánea, llamado JoyCam, en esta ocasión tendrás la oportunidad de llevarte una de las cinco cámaras instantáneas I-zone, pero de edición especial color plata... pero, ¿qué tiene que ver la JoyCam con la I-zone? Pues el color, ¿a poco no está bueno? O.K., ya, pues como te íbamos diciendo, esta vez puedes obtener, cortesía de Polaroid y Club Nintendo, una de las cinco I-zone edición especial plateadas. ¿Cómo? Muy sencillo. En una carta, con arte en sobre de Mario Tennis 64, debes incluír una fotografía que demuestre que ya puedes seleccionar a Donkey Kong Jr. y a Shy Guy, del mismo juego de N64. Recuerda que para que salga bien la foto, debes tomarla con una cámara de 35mm en un cuarto obscuro y enfocando y centrando bien el televisor. Las cinco primeras serán las elegidas. No olvides incluir todos tus datos, como nombre completo, dirección y teléfono. Esta promoción es exclusiva para los lectores del interior de la república, así que no pueden participar los lectores que vivan en el D.F. ni en el área metropolitana. Si no dibujas nada relacionado con Mario Tennis 64 en el sobre, aunque incluyas la foto, no será válida. Tienes hasta el 30 de septiembre para enviar tu carta. ¡Buena Suerte!

Envía tu carta con todos tus datos a:

Revista Club Nintendo
Sección Rayados
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México D.F.



Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor mediante oficio SVV-DGVV-250/2000. Para mayor información sobre la promoción llamar al 5-2612000. Cualquier incumplimiento repórtelo a la Profeco

en cada uno de los personajes?. La trifuerza está en cada uno de ellos y no es posible obtenerla. Ganondorf tiene una parte Zelda tiene otra parte y finalmente Link tiene la otra, ¿tú que opinas?.

José Alejandro Lira Barajas
Guadalajara Jal.

Pues...si.

Querido Dr. Wario, eres sensacional y bien chicho (fuerte):
Tu nueva sección es súper y espero que tenga mas hojas. Este e-mail es para preguntar 2 cosas.
1.-¿Qué significa "Interior de la República"? (esto es algo que no me deja dormir).
2.-¿Tu también harás concursos como "la carta más tonta" o "la carta más Wario"?

Espero que contestes mi e-mail pues es la primera ves que escribo a larevista y eso que la he comprado casi desde sus inicios.
Se despide tu amigo Jair, tu más grande wariofan con un wariosaludo.

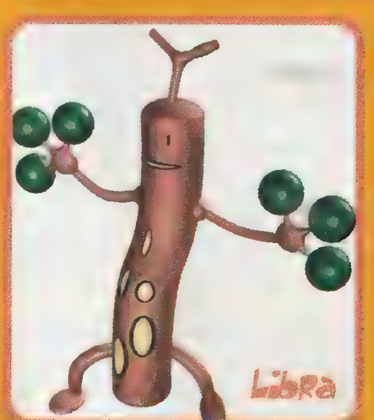
Jair L. Emilio Caudillo G.
San Francisco del Rincón
Guanajuato

Buen Jair, República es como se designa al espacio territorial donde vivimos (básicamente). Interior es lo que está dentro de algo, por lo tanto y luego de arduas investigaciones geológicas concluí que el interior de la república está dividido en 5 capas: La corteza terrestre, el manto superior, el manto inferior, el nucleo externo y el núcleo interno. Ahora bien, algunas personas consideran que estado y municipio son sinónimos de República, si así fuera, el interior vendrían siendo todos los lugares que forman parte de la república, tomando como punto de referencia a la Capital.
Y en cuanto a los concursos, ¡FELICIDADES! ¡Eres un ganador!, definitivamente la tuya no fue "la carta más Wario".





Todo te saldrá mal en el amor y en el dinero. En el campo laboral, te van a despedir, pero si no tienes trabajo,no te preocupes, tendrás tiempo libre para jugar soccer... aunque tu equipo perderá por diferencia de un tanto: tu autogol.

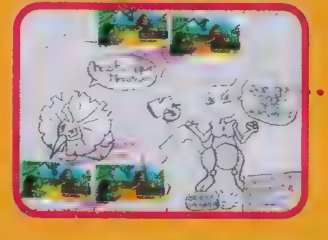


¡Felicidades! parece que tu temporada de mala suerte se fue, todo esto gracias a la posición de los astros: marte está en el cuadrante beta, haciendo una especie de eclipse, afortunadamente, Aries ya salió de tu signo, y con ello venus y alfa centaury se acomodaron. Aunque bueno, no podemos olvidar que geminis entró en lugar de Aries y es tan fuerte y tan negativo, que bloquerá todo lo antes mencionado. Ni modo.



Estos son lo mejores exponentes del arte en sobres que he recibido, cualquier semejanza con la sección de Adela es mera coincidencia.



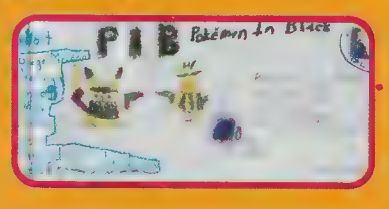


J. A. Ortegón, Monclova Coahuila



Manuel Flor Torres, Cosoleacaque, Ver.

Peores



Diego Moreno N. Hermosillo Sonora

Tonatiuh Aguilar, Nuevo Horizonte ¿?

Si quieres aparecer en la mejor Walería de esta revista envía tus sobres de arte-Wario a la sigueinte dirección: Hamburgo #8 Col. Juárez, C.P. 06660, México, D.F., no olvides poner tu nombre completo y tu edad, por cierto, si no especificas que es para la Walería, corres el riesgo de aparecer en la sección de Adela, Creo que con todo esto tienen para pensar en mi todo el mes, ¡Arrivederchi!.



Con la intención de darte más motivos para que me admires, y sigas adorándome, estoy de regreso con tu sección favorita: la mía, y listo para mostrarte el verdadero y único camino: el mío, no sin antes agradecer al servicio postal mexicano por poner a mis servicios su trailer de doble caja para transportar las miles de cartas y obsequios que me han hecho llegar; como te lo prometí en el número anterior, las nuevas secciones ya están listas, para que las disfrutes y me hagas llegar todas tus felicitaciones y halagos. Finalmente y para todos aquellos que solicitaron permiso para hacer clubs de fans en Sudamérica, sur de Estados Unidos, y México, sólo les puedo adelantar que esperé hasta el último momento en que se cerró esta edición para ver si me daban ganas, y no me dieron, así que tómenlo con mucha calma, a lo mejor un día de estos me decido y no les doy permiso para nada.

DR.WARIO

Hola:
Estaba leyendo la revista de octubre cuando me di cuenta que le respondieron a un amigo mío que usó mi e-mail para mandarles lo que quería (más exactos Luis Fernando Sánchez Masías), por lo que les mando este e-mail es ¿Por qué le contestan su duda y la mía no?, y eso que les e mandado muchos con el mismo e-mail. Eso es injusto

Leonardo Cervantes

Amigo Leonardo, con mucho gusto te respondo: por lo que investigué a ninguno de los dos les fué aclarada la duda por mail.

Hey Dr. Wario, unas preguntas:
¿Desde cuando se les ocurrió inventar a tu hermano Waluigi?
¿Qué le hiciste a la portada de Club nin donde sale Kirby?

Ulises Cabrera

Pues eso fué hace mucho tiempo, cuando en un invierno, mis papás tenían mucho frío y como yo no tenía nada qué hacer, pues entonces decidí pintar la portada de Kirby. Y de lo de Waluigi, la verdad no sé.



Querido Dr. WARIO:
Es usted fenomenal, sensacional, jovial, e irradia una energía que a todos nos pone de buen humor, sé que usted es mejor que el otro dr. (mario), ese en vez de dr. es pasante de enfermero, usted debería de tener todas las páginas que le dan a él. Al llegar usted, alumbró nuestras vidas, escribirle a usted es otra razón de las miles que tengo para vivir.
Después de hacerle la barba, mi pregunta que me a quitado el sueño desde
hace ya bastante tiempo, ¿Cómo le hago para conseguir todas las armaduras y tarjetas de bomberman 64? sé que la respuesta es un poco larga pero una persona tan popular como usted debe de tener muchas influencias, así que ya ponga a trabajar a sus achichincles de Axy y Spot para que las investigen.

Espero su respuesta
Dr.WARIO,
Cesar J. Calvillo López

Gracias por tus apreciaciones, tienes toda la razón, ese que describes, soy yo, desafortunadamente tu carta no comienza con: Querido Dr. Wario eres sensacional..., tendrás que esperar a que Axy y Spot terminen el nintensivo de Bomberman.

Querido Dr. Wario, ¡eres sensacional!. ¿Podrías poner un poster de Waluigi o Wario? ¿También me puedes decir si se puede jugar con Bowser en MarioParty2?

JoséJulio Garcia Izquierdo
(bugin00)
México D.F.

Respecto a tu primera pregunta: no. (si puedo pero no quiero) respecto a lo de Mario Party 2: ¿Para qué lo quieres?, ¿acaso conmigo no es suficiente?, pensé que eras mi fan.

Club Nintendo:
Esta es la primera vez que les escribo y nada más quiero que me respondan así sea en forma negativa.
1-¿Existe algún truco de Pokemon en Gameboy? (Azul o Roja da lo mismo)
Si su respuesta es no de todas maneras les agradecería que me informaran lo más pronto posible.
GRACIAS
PS: RESPONDAN RAPIDO POR FAVOR (JIJIJIJI)

Oswaldo Mendoza
Venezuela

Si, pero no.

Hola Wario, ¡hasta que te dan tu sección!, yo quería hacerte un comentario y no sé si tu estés de acuerdo, ¿no crees que es tonto estar buscando la trifuerza en Zelda the Ocarina of Time siendo que casi al final del juego se muestra ta





El doctor Vic se encuentra en su laboratorio haciendo ciertos experimentos; cuando tiene que salir por un momento; su "fiel" sirviente Igor junto con Phil deciden realizar un experimento, pero como siempre, algo sale mal y el laboratorio explota teniendo como resultado que Phil sea separado en cinco partes.
Ahora la misión de Igor es juntar todas las partes que han caído en diferentes lugares.

Compañía
Ubi Soft

Compatible

Clasificación
E

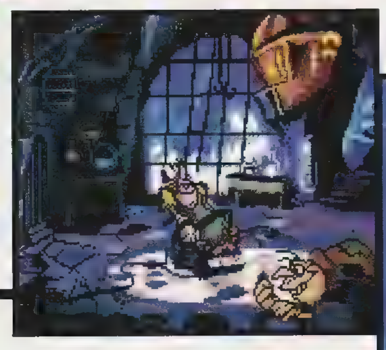
Desarrollado
RFX Interactive

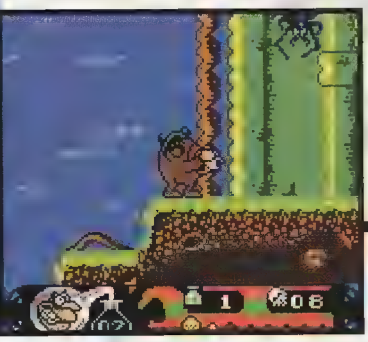
Memoria
8 megabits

Categoría
P plataformas

Lanzamiento







Este juego está inspirado en la caricatura del mismo nombre y como te darás cuenta, tienes que ayudar a Igor a encontrar las partes de Phil para armarlo de nuevo, pero necesitarás de algunos objetos para lograr avanzar.
Al comenzar el juego Igor recordará algunas palabras del doctor Vic sobre el mundo al que está por entrar así sabrá cuál es el objeto que requiere juntar para al final juntar los nueve distintos necesarios para que Vic pueda realizar su invención.

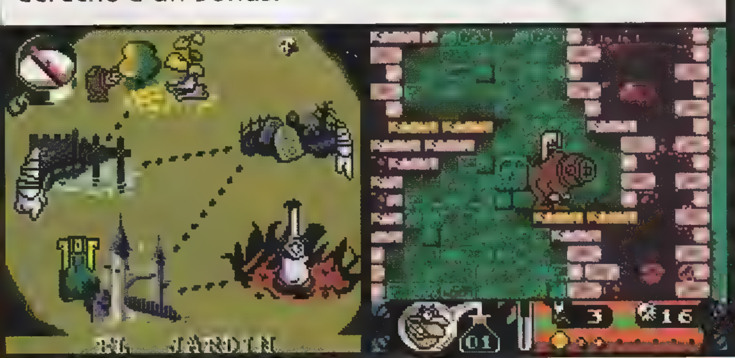




En total son cinco mundos y cada mundo cuenta con cuatro niveles; en cada mundo tendrás que juntar un objeto (en total son nueve) y después te enfrentarás al jefe quien te dará una parte de Phil. Con estos objetos podrás "armar" un nuevo invento que te ayudará para el siguiente mundo, pero si eres rápido, además de obtener el invento tendrás derecho a un bonus.



Este es el famoso castillo de el Conde Dracula, se encuentra en Transylvania, Rumania. (Está ubicado en una zona extraña y salvaje con grandes acantilados y algunas cascadas, en donde uno se puede encontrar con grandes sorpresas).



Cabe mencionar que este título viene en varios idiomas y por supueto que tiene la opción en español para que no sea difícil entenderle.
También cuenta con la opción de password para continuar en el mundo que te quedes.



Tanto la movilidad como los graáficos son buenos, además de que notamos de que tiene algunas animaciones que son chistosas cuando dejas de mover a Igor.Este juego cuenta con una opcion que se llama Ubi key la cual sirve para abrir niveles secretos pero tendrás que encontrarla durante el juego.

Para correr presiona dos veces el control hacia donde quieras ir y podrás brincar más alto.



Segunda opinión

Toonsylvania es un juego de plataformas del que no puedes esperar mucho, la historia no es nada fuera de lo común, ysegura-mente es por el público al que se dirige este juego, sin embargo, algunas cosas te parecerán interesantes, como los comentarios que están escritos en los libros que aparecen cada vez que encuentras algo dentro de los stages.

En este jugo las menciones a fantasmas, esqueletos y monstruos están a la orden del día, así que si te laten este tipo de juegos con personajes de terror en versión cartoon, disponte a convertirte en un Igor muy ágil, y lánzate a la búsqueda de las piezas que volverán a la vida al viejo Phil.

Dentro de lo altamente rescatable, están los graficos, los bonus stages, y la movilidad, fuera de esto este es otro muy buen juego con el que los pequeños pueden empezar a hacer su historia como videojugadores en el GBC.

Arkham

Lo bueno es que...

-La animacion y gráficos del juego son buenos.

-Tiene la opción de bonus, claro, si eres rápido para armar el invento.

-Los cinemas de Igor al estar quieto es tán chistosos.

Lo malo es que...

-No es muy difícil para los videojugadores que buscan retos a vencer

-Cuentas con muy pocas armas.



THE MASK OF ZORRO

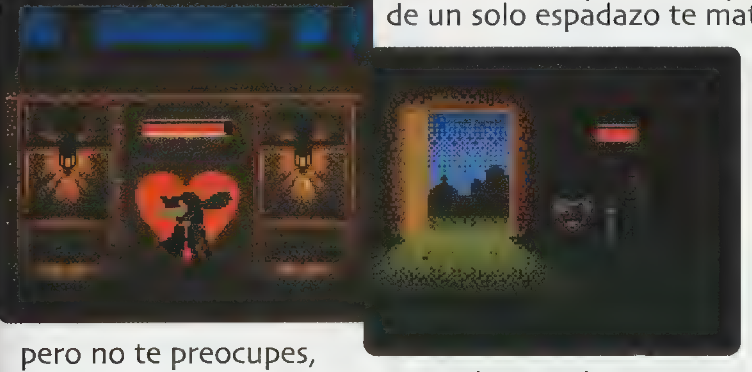
En 1821 el control de la zona de lo que hoy es el estado de California, estaba en manos de Rafael Montero, un corrupto gobernador, que además de ser opresor, era conocido como un ser sumamente ambicioso. Cansado por la tiranía y decidido a cambiar las cosas, un hombre cambió su identidad al anonimato, para convertirse en la esperanza de los pobladores de California, y así, siempre que alguien sufría una injusticia, este personaje elegantemente enmascarado, montaba su caballo en busca de culpables... la gente lo conocía como "El Zorro" pero el tiempo pasó, y no hubo más remedio que encontrar a un nuevo vengador para seguir con el trabajo iniciado por Don Diego de la Vega, un hombre digno, capaz de seguir con la tradición portando..."la Máscara del Zorro".

Si viste la última película de este personaje te podrás dar cuenta que el nombre del juego es el mismo, y para no perder la costumbre, adivina... este juego está basado en la película, (aunque a decir verdad, parece que ni ellos mismos tomaron en serio el hecho de "basar" el juego en la película).

Sobre la historia no hay mucho que contar; entre stage y stage puedes ver pequeños "shots" de la película original y durante el juego te vas a encontrar con personajes y enemigos conocidos, tu misión es demostrar tus dotes como espadachín para poner en su lugar al Sr. Don Rafael Montero y a cuanto guardia o retador se te ponga en frente, con la consigna final de rescatar al estado de California del control y los perversos planes que tiene Don Rafael.

Para lograrlo deberás saltar, pelear y trepar por cuanta ventana, soga, sillón, y demás objetos se te aparezcan, además tendrás que entrar a todas las ventanas o puertas que aparezcan en cada stage, el objetivo de esto no es sólo encontrar ítems, para avanzar dentro de la historia tendrás que buscar entre varios caminos, como dentro de un laberinto.

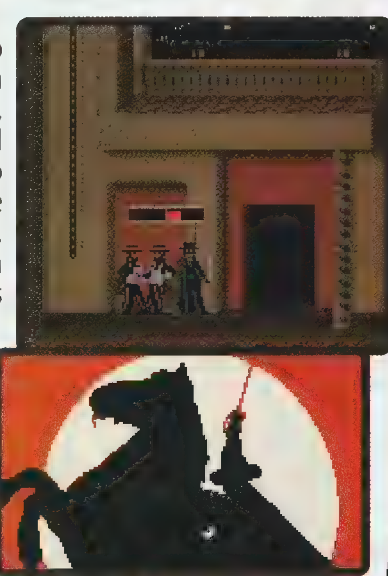
Tanto "El Zorro" como todos los personajes que pelean dentro del juego, tienen una barra de energía.
En esa barra puedes ver tu nivel de energía, y el de tus enemigos, te recomendamos que tengas cuidado y pongas mucha atención, porque al principio te va a resultar incomprensible que de un solo espadazo te maten,



pero no te preocupes,
hay varios movimientos que pueden ayudarte a moverte más rápido, o a retroceder. Además en cada stage está la preciosa Elena Montero, lista para reponer toda la energía perdida de manera muy original.



En general este título es bueno, no hay nada de qué asombrarse en cuanto a detalles; gráficamente, digamos que cumple. En cuanto al sonido no hay nada maravilloso tampoco; lo que resulta sumamente interesante es el tipo de juego. Hay algunos stages que no son nada fáciles de pasar y necesitarás mucha precisión para avanzar, esto hace que pases un buen rato en los intentos, pero si no eres de los que tienen mucha paciencia y eres exigente en cuanto a gráficos, definitivamente "El Zorro" no marcará su tradicional "Z" en tu GBC.



Segunda opinión

¿Jugaste Aladdin de SNES? Bueno, pues The Mask of Zorro no tiene mucho que ver con aquel buen juego de Capcom, pero los escenarios son muy parecidos. Y hablando del juego en sí, este título de Ubi Soft está entretenido, pero sólo un rato, ya que a veces llega a desesperar (en este aspecto está igualito que la película). El mejor momento es cuando aparecen los "policías" y el símil de Antonio Banderas pelea contra diez al mismo tiempo; esto te recordará algún capítulo de la Pantera Rosa y no podrás evitar botarte de risa. La forma en la que el Zorro esgrima, te recordará también a Prince of Persia. Pese al parecido con otros títulos, este es uno muy original de Ubi Soft, aunque no por eso significa que sea de los mejores de GBC. Lo que sí es muy bueno son las gráficas. Recomendable para fans del Zorro o para aquellos que gustan jugar espaditas a reglazos en la escuela.

Densho

Lo bueno es que...

-El zorro es un personaje carismático y dentro del juego tiene las actitudes clásicas que forman su personalidad.
-El nivel del dificultad del juego es buena.
-El game play es interesante, y la movilidad es muy buena
-Una vez que te acostumbras a la forma de pelea, las batallas se vuelven más divertidas

Lo malo es que...

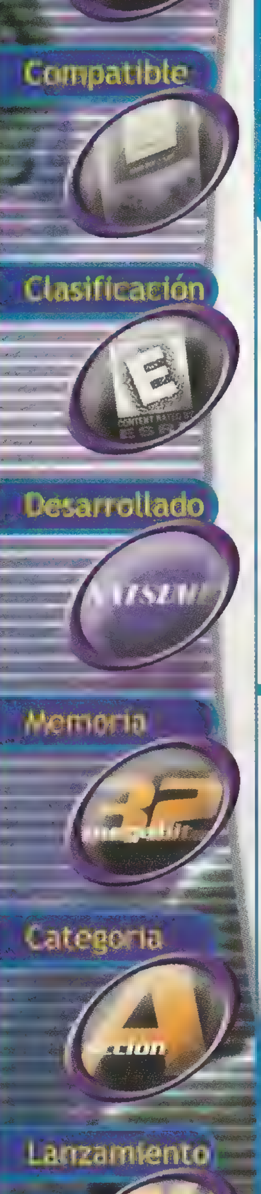
-Algunos laberintos son complicados y puedes llegar a fastidiarte por no poder pasar alguna escena
-Para colgarte, o saltar en algunas partes necesitas mucha precisión.

a fondo

Saban's Power Rangers Lightspeed Rescue

Una vez más los paladines de la verdad y la justicia están listos para enfrentar a cuanto villano galáctico se ponga enfrente , ahora en una súper aventura para el GBC.

La historia de este juego es muy parecida a la que ya conoces gracias a las series de televisión; en cada uno de los más de veinte niveles las tareas se dividen en tres principalmente, cada una tiene un nivel de dificultad diferente, independientemente que las tres se repiten; es decir que en cada stage tienes que rescatar primero a un número determinado de personas en un lapso de tiempo definido, si fallas termina el juego y tienes que volver a empezar. Una vez que rescatas a los humanos atrapados, tienes acceso a la segunda parte del stage y ahora tendrás que hacer algo muy similar: atravesar el lugar peleando contra enemigos, para finalmente llegar a el jefe de cada stage.



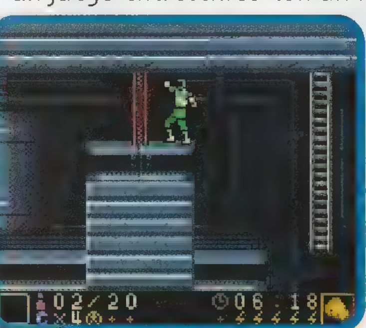
Para lograr el 100% del éxito en cada misión, a lo largo de los stages te encontrarás con diversos Items que te servirán para destruir, cortar, apagar, curar y atacar, esto facilitará que avances resolviendo los pequeños puzzles que hay para salvar a todos los humanos o para encontrar a todos los enemigos. No es necesario encontrar a todos, pero, ¿a que lector no le gusta ver al final del stage un recuento de actividades al 100%?





Una vez que vences al jefe, tienes derecho a la tercera opción que consiste en vencer al monstruo en cuestión con el Mega Zord.

Desde el principio de cada stage, puedes escoger al Power Ranger que te convenga más, en el entendido de que cada uno cuenta con características diferentes, por ejemplo, algunos tienen más energía que otros o algunos son más hábiles y rápidos; el orden de aparición lo decides tú, pero recuerda que es muy importante que los conozcas bien a todos, porque si terminas el stage con todos los Powers, te dan más puntos.
Independientemente de que se trata de un juego sobre los ya casi extintos Power Rangers, Ligth Speed Rescue, resulta un juego entretenido con un nivel de dificultad medio, las peleas con Mega Zord, al principio te parecerán complicadas pero bastará con que pongas atención, para que te acostumbres. Tanto los movimientos como los items, cumplen satisfactoriamente con su función y con la opción de poner o quitar la música, este cartucho resulta un buen juego en general.





Lo bueno es que...

-Puedes pelear contra villanos famosos como Diabólico y Magmavore.
-Puedes usar a tu personaje favorito cuando quieras
-Si odias a los Power Rangers el juego te da la oportunidad de olvidarte que se trata de un juego cuyo tema central son ellos.

Lo malo es que...

-Resulta monótono lo parecido que son los stages
-No aprovecha las bondades del sistema y se queda corto en cuanto a lo que pudo ofrecer.



SAT KARTAR ENTERPRISES

Nintendo®



Todo esto y más... próximamente en tu ciudad.



Veracruz, Yucatán, Oaxaca, Mérida, Tabasco, Chiapas y Campeche.

NUEVO DISTRIBUIDOR AUTORIZADO POR GAMELA MEXICO PARA EL SURESTE DE LA REPUBLICA MEXICANA.





Xtreme Sports

Una misteriosa compañía de refresco de cola llamada *xtreme company* ha llamado a todos los deportistas o atrevidos que estén dispuestos a ser los número uno en los deportes extremos o de alto riesgo (xtremes). El ganador recibirá un gran premio por parte de dicha compañía, quien incluso creó la isla xtreme para este evento. Dos aficionados a estos deportes (Fin y Guppi) deciden etrar al concurso para divertirse y conseguir los premios.





Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



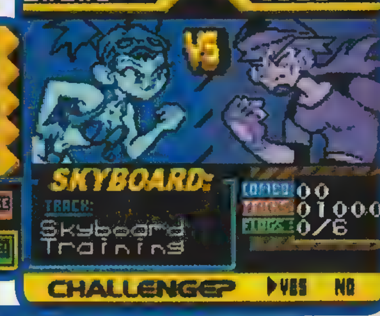
Lanzamiento



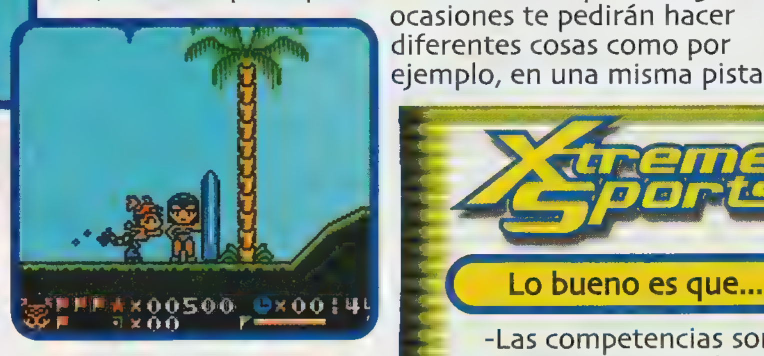
Como habrás de suponer tendrás que escoger entre Fin y Guppi para entrar a las diversas competencias que esperan en la isla xtreme. Los eventos que encontraremos son diversos: desde los patines hasta lanzarte desde un avión y realizar varias acrobacias en el aire.

Lo primero que tienes que hacer es registrarte (obvio) para poder entrar a las competencias, despues tendrás que ir con los participantes para retarlos y poder ir obteniendo medallas, las cuales te sirven para entrar a otras partes de la isla.





Las competencias no están muy difíciles al principio; es más, casi se repiten pero con la variante que en algunas ocasiones te pedirán hacer diferentes cosas como por ejemplo, en una misma pista un contrincante sólo te pedirá que rompas su récord, otro que juntes las 6 banderas que se encuentran ahí y otro te puede pedir banderas, tiempo y hasta puntos que tienes que sacar para que te dé algunas medallas.



Las competencias son entretenidas y conforme vayas avanzando serán más difíciles, además de que puedes salvar tus avances para continuar después. Este titulose ve bastante bueno y estamos seguros que sera del agrado de todos.



Xtreme Sports

Lo bueno es que...

-Las competencias son buenas y tienes su chiste aunque parezcan fáciles.
-Hay diferentes deportes y diferentes pistas.

Lo malo es que...

-Soólo tiene dos personajes a escoger.



Mary-Kate & Ashley Get a Clue!

Probablemente recuerdes un programa de televisión que se transmitió en nuestro país a finales de l los 80's, llamado "Full House"; pues bien, este programa sirvió como plataforma para que un par de gemelas norteamericanas conquistaran el corazón de muchos fans haciendo el papel de la pequeña Michelle Tanner. hoy en día las gemelas Olsen han filmado 23 películas y han tenido múltiples participaciones en programas de comedia y por si todo esto fuera poco, han incursionado en el sistema portátil más popular del mundo: el GBC.



En Get a Clue! podrás comenzar una interesante aventura al lado de las gemelas Mary-Kate y Ashley, quienes acompañadas por el simpático Clue, están decididas a resolver todos los misterios posibles, pero todo esto antes de la hora de cenar.

Compañía



Compatible



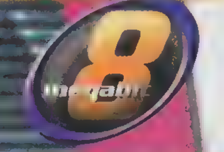
Clasificación



Desarrollado por



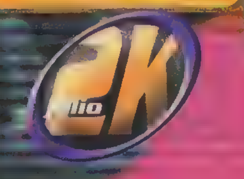
Memoria



Categoria



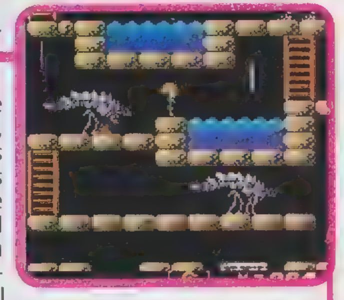
Lanzamiento





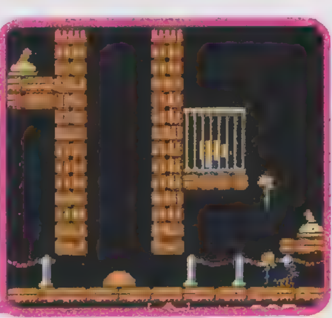
El juego es sumamente sencillo, antes de comenzar la resolución de cada caso, podrás leer de manera muy sencilla qué es lo que está perdido o lo que falta para que lo localices. Cada stage está dividido en seis escenarios y en cada uno de ellos debes encontrar un pieza de rompecabezas para ver qué es lo que tienes que encontrar y así resolver el misterio. Conforme vayas recogiendo piezas, podrás formar la figura que te indicará la respuesta al misterio y así podrás resolverlo. Entre stage y stage encontrarás bonus games para recoger corazones y aumentar tus vidas.





Para encontrar la pieza de rompecabezas de cada escenario, tendrás que combinar las habilidades de los tres personajes y conforme vayas avanzando, te será más fácil intuir cuál personaje tienes que mover y en qué momento, o bien, qué personaje tienes que dejar inmóvil mientras que con otro haces otra cosa. En cuanto a los ítems, sólo te encontrarás con dos diferentes, los corazones que te aumentan una vida, y los pedazos de página, que al tomarlos todos, te dan indicaciones para llegar más rápido al trozo de rompecabezas.

Cada personaje tiene características específicas para que puedas hacer todo lo necesario y llegar a la pieza de rompecabezas correspondiente en cada escenario, por ejemplo con Ashley puedes cargar a Clue y dispararlo, puedes también activar todas las palancas, pero no puedes saltar muy alto, con Mary –Kate puedes saltar muy alto y puedes ayudar a los otros a hacerlo, pero no puedes cargar a Clue y no puedes activar ningún sistema, y finalmente con Clue, puedes nadar y ayudar un poco a las gemelas para saltar un poco más alto.



Get a Clue! es un juego enfocado al mercado infantil, de ahí su sencillez y la historia tan simple, la movilidad es buena y el nivel de dificultad es aceptable, aunque cabe señalar que gráficamente no se esforzaron mucho y los escenarios son muysimilares. En conclusión Get a Clue! es un juego ideal para pequeñas videojugadoras; sin violencia y muy agradable para pasar el rato.

Mary-Kate & Ashley Get a Clue!

LO BUENO ES QUE....

- Es un juego con dificultad para videojugadoras y no para "sirenitas".
- A pesar de ser para niños, más de un colaborador aquí se dio por vencido tratando de jugar.

LO MALO ES QUE...

- En nuestro país casi nadie conoce a las gemelas Olsen.
- Puede llegar a ser sumamente repetitivo.





CONTROL





Elegir unidad o unidades

Los botones C tienen sus funciones en pantalla, esto debido a que varían dependiendo de las habilidades de la unidad

Permite elegir por separado a las diferentes especies ó clases de soldados





Se mueve más rápido la pantalla

CONTROL



Tareas básicas de cada unidad, como atacar, harvest ó mover

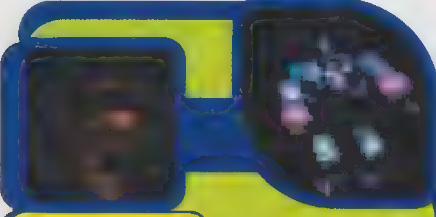
Te manda al sitio en el que se te llama sin importar en donde esté tu cursor

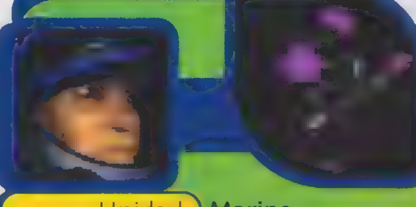


Oculta el mapa

La siguiente tabla indica las características principales de las unidades de las tres razas

TERRAN







Unidad:	SCV	Marine	Firebat
Hp:	60	40	50
Tamaño:	Pequeño	Pequeño	Pequeño
Provisiones:	1	1	1
Costo:	50 M	50 M	50 M/25G
Entrenado en:	Command Center	Barracks	Barracks
Requiere:	Command Center	Command Center, Barracks	Command Center, Barracks, Academy
Daño:	5	6	16
Ataque a Tierra:	Normal	Normal	Especial+
Ataque a Aire:	—	Normal	—
Armadura:	0	0	1
Características:	Esta unidad es la que se encarga de construir las instalaciones Terran, además de reparar los edificios y unidades mecánicas. Tiene la capacidad de extraer el gas Vespene y los minerales para poder desarrollar tu civilización. No son muy útiles para atacar ni defender.	Base de la fuerza Terran, pueden atacar tanto a enemigos terrestres como a los aéreos, su fuerza se multiplica si están protegidos en un bunquer. Son muy vulnerables a ataques de Tanques, Reavers, Ultralisk, Guardian y Archon.	Básicamente para ataques a corta distancia, su poder de fuego es mayor que el de los marines, de gran ayuda contra los Zerlings pero son vulnerables ante ataques aéreos y unidades con ataque de largo alcance.






Unidad: Ghost
Hp: 45
Tamaño: Pequeño
Provisiones: 1
Costo: 25M/75G
Entrenado en: Barracks
Requiere: Command Center, Barracks, Academy, Factory, Starport, Science Facility con Covert Ops
Daño: 10
Ataque a Tierra: Especial
Ataque a Aire: Especial
Armadura: 0
Energía: 200-250
Características: Cuando un ghost llega la diversión empieza, su largo alcanze es muy útil en los bunquers. Adquirir la habilidad de encerrar a unidades mecánicas, aumentar su rango de visión y la capacidad de hacerse invisible ante el enemigo deben de ser una de tus prioridades, ya que gracias a ellas te será más fácil el enviar un pequeño regalo nuclear a tus enemigos. En ataques a campo abierto no son buenos, a menos que no haya algun detector como Overlords ó Vessel que los descubra estando invisibles.

Unidad: Medic
Hp: 60
Tamaño: Pequeña
Provisiones: 1
Costo: 50M/25G
Entrenado en: Barracks
Requiere: Command Center, Barracks, Academy
Daño: ---
Ataque a Tierra: ---
Ataque a Aire: ---
Armadura: 1
Energía: 200-250
Características: Muy útil en el campo de batalla, puede curar las heridas de los marines, ghost firebats y cualquier ente biológico como zealots y zerlings. Puede lastimar la visión de los enemigos con el Optical Flare limitando su rango de ataque. También quita los efectos de Lockdown, Optic Flares, Irradiate, Devourer Acid Spores, Plague, Ensnare y Parasites. Esta unidad es disponible sólo en Brood war.

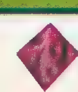


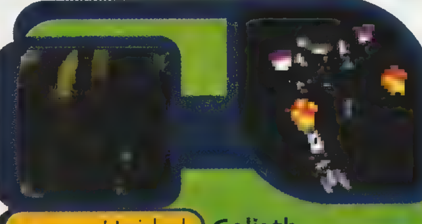


Unidad: Vulture
Hp: 80
Tamaño: Mediano
Provisiones: 2
Costo: 75M
Entrenado en: Factory
Requiere: Command Center, Barracks, Factory
Daño: 20
Ataque a Tierra: Especial
Ataque a Aire: ---
Armadura: 0
Características: Su velocidad es su principal ventaja, ayudan a explorar el terreno. Pueden atacar unidades terrestres con sus granadas pero su mejor arma son sus spider mines, las cuales detectan el movimiento y se lanzan contra el enemigo para explotar. Ellas tienen la ventaja cuando se enfrentan a marines, Zerlings y Zealots. La desventaja de estas unidades es que no pueden defenderse de ataques aéreos.



Unidad: Siege tank
Hp: 150
Tamaño: Grande
Provisiones: 2
Costo: 150M/100G
Entrenado en: Factory
Requiere: Command Center, Barracks, Factory, Machine shop para el siege mode
Daño: 30-70
Ataque a Tierra: Tank= Explosivo Siege= Explosivo+
Ataque a Aire: ---
Armadura: 1
Características: Estos vehículos en su modo Tank son suficientemente efectivos contra infantería enemiga, pero lo mejor es cuando obtienes su Siege Mode ya que aumenta su alcanze y poder, aunque es muy recomendable que los auxilien algunos soldados para neutralizar a los enemigos que puedan evadir la línea de fuego. Su desventaja es que en modo Siege lanza cañonazos que lastiman a todos lo que este cerca de la explosión, eso incluye tus propios soldados. Además de que no ataca a unidades aéreas.





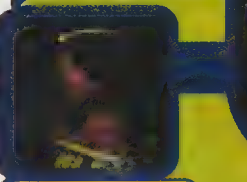
Unidad: Goliath
Hp: 125
Tamaño: Grande
Provisiones: 2
Costo: 100M/50G
Entrenado en: Factory
Requiere: Command Center, Barracks, Factory, Armory
Daño: 12/20
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: Explosivo*
Armadura: 1
Características: Su mejor característica es que puede combatir contra unidades aéreas y terretres, teniendo un mayor efecto en este último caso ya que cuenta con misiles tierra-aire. Son muy útiles para proteger de ataques aéreos a los Siege tanks sobre todo si les aumentas el rango de ataque con Charon Boosters(en Broodwar).

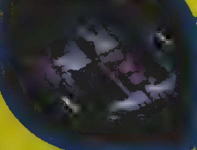


Unidad: Wraith
Hp: 120
Tamaño: Grande
Provisiones: 2
Costo: 150M/100G
Entrenado en: Starport
Requiere: Command Center, Barracks, Factory, Starport
Daño: 8/20
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: Explosivo
Armadura: 1
Energía: 200-250
Características: Aeronaves que pueden hacerse invisibles, que cuentan con misiles aire-aire y lasers contra pequeñas unidades terrestres. En grupos de 12 son mortales. El punto débil de estas cazas es cuando enfrentan sin el efecto de invisibilidad a grupos de unidades como Goliaths, Hydralisk y Dragoons.



Unidad: Dropship
Hp: 150
Tamaño: Grande
Provisiones: 2
Costo: 100M/100G
Entrenado en: Starport
Requiere: Command Center, Barracks, Factory, Starport con Control tower
Daño: —
Ataque a Tierra: —
Ataque a Aire: —
Armadura: 1
Capacidad: Marines - 8
Firebats - 8
Ghost - 8
Vultures - 4
Goliaths - 4
Tanks - 2
Características: Es la nave de transporte de unidades Terran, de velocidad media, es muy recomendable que la escolten Wraiths ó que un Vessel le aplique un Defensive Matrix.





Unidad: Battlecruiser
Hp: 500
Tamaño: Grande
Provisiones: 8
Costo: 400M/300G
Entrenado en: Starport
Requiere: Command Center, Barracks, Factory, Starport con Control tower, Science Facility con Physics lab
Daño: 25
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: Normal
Armadura: 3
Energía: 200-250
Características: Estas fortalezas aéreas son muy costosas, lentas para constrirse y no son útiles en grupos pequeños, pero si logras juntar más de 6 (preferentemente unas 10-18) tendrás una fuerza de ataque imparable, sobre todo si tienen la capacidad del Yamato Gun, el cual da un disparo muy potente.



Unidad: Vessel
Hp: 200
Tamaño: Grande
Provisiones: 2
Costo: 100M/225G
Entrenado en: Starport
Requiere: Command Center, Barracks, Factory,Starport con Control tower, Science Facility
Daño: —
Ataque a Tierra: —
Ataque a Aire: —
Energía: 200-250
Características: Muy útiles contra unidades invisibles como ghost y zergs que estén enterrados. Su principal función es la de ayudar a defender y atacar; Con el Defensive Matrix das un campo de fuerza a tus unidades, con el EMP Shockwave le quitas la energía a los enemigos (muy útil contra los Dark Archon, Battlecuiser y Queens) y con Irradiate neutralizas a la infantería enemiga.

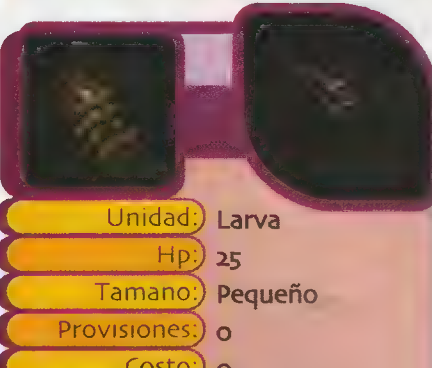


Unidad: Valkyrie
Hp: 200
Tamaño: Grande
Provisiones: 3
Costo: 250M/125G
Entrenado en: Starport
Requiere: Command Center, Barracks, Factory, Armory, Starport con Control tower
Daño: 5 por misil
Ataque a Tierra: —
Ataque a Aire: Explosivo +
Armadura: 2
Características: Nada mejor que estas naves para ataques a unidades aéreas, sus misiles son excelentes para el combate y el blindaje las hace el mejor caza aéreo de cualquier raza. Lamentablemente no ataca a unidades terrestres por lo que siempre debe de acompañar a Tanques o Goliaths para atacar. Para derrotarlos usa un gran número de Wraiths ó Battlecruisers preferentemente protegidos con la Defensive Matrix . Si tienes a los Protoss entonces usa Carriers, en cualquier caso, lo mejor es atacarlos desde tierra. Esta caza está disponible en el Broodwar.

ZERG



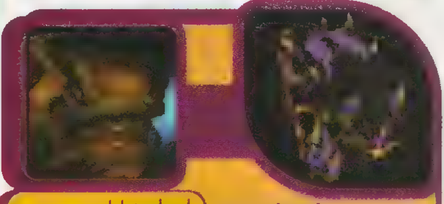
Unidad: Drone
Hp: 40
Tamaño: Pequeño
Provisiones: 1
Costo: 50M
Producido en: Hatchery
Requiere: Hatchery
Daño: 5
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: —
Armadura: 0
Características: Los peones de la especie, pero no por eso los menos importantes, ellos pueden mutar en cualquier edificio y extraen gas y minerales. Puede enterrarse al igual que todas las unidades terrestres Zerg.



Unidad: Larva
Hp: 25
Tamano: Pequeño
Provisiones: 0
Costo: 0
Producido en: Hatchery
Requiere: Hatchery
Daño: —
Ataque a Tierra: —
Ataque a Aire: —
Armadura: 10
Características: La base de la civilización Zerg, de estas larvas se genera cualquier unidad o estructura Zerg. No vencerás a los Zergs mientras exista una sóla de estas cruiaturas



Unidad: Zerling
Hp: 35
Tamaño: Pequeño
Provisiones: 5
Costo: 25M
Producido en: Hatchery
Requiere: Hatchery, Spawning Pool
Daño: 5
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: —
Armadura: 0
Características: Es débil pero en manada(más de 100) es una fuerza brutal de ataque, sobre todo si cuentan con Metabolic Boost, Adrenal Glands. De cada larva salen dos y son muy baratos, son perfectos para esconderlos y preparar una emboscada. Sólo atacan objetos terrestres. Vulnerables ante ataques desde aire. Muy efectivo contra los Marines.



Unidad: Overlord
Hp: 200
Tamano: Grande
Provisiones: 0
Costo: 100M
Producido en: Hatchery
Requiere: Hatchery
Daño: —
Ataque a Tierra: —
Ataque a Aire: —
Armadura: 0
Número de control: 8
Características: Estas unidades flotantes son los que proveen el control del Cerebrate hacia las hordas de Zergs, así que mientras más animales Zergs tengas, más Overlords deberás hacer. Además sirven de transporte y radar móvil.





Unidad: Hydralisk
Hp: 80
Tamaño: Mediano
Provisiones: Provisiones: 1
Costo: 75M/25G
Producido en: Hatchery
Requiere: Hatchery, Spawning Pool, Hydralysk Den
Daño: 10
Ataque a Tierra: Explosivo
Ataque a Aire: Explosivo
Armadura: 0
Características: El Zerg más útil, ataca a unidades terrestres y aéreas. Puede acompañar a cualquier unidad para atacar. Es mucho más útil con Muscular Augments (Velocidad de movimiento) y Grooved Spines (mayor rango de alcance). Puede evolucionar a Lurker. No se recomienda para atacar Tanques en Siege Mode, Carriers ni Guardians.



Unidad: Mutalisk
Hp 120
Tamaño: Pequeño
Provisiones: 2
Costo: 100M/100G
Producido en: Hatchery Lair
Requiere: Hatchery Lair, Spawning Pool, Spire
Dano 9
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: Normal
Armadura: 0
Características Buenos para atacar tanto unidades terrestres como aéreas, su velocidad es una gran ventaja, pero sólo son buenos en grupos de más de 6. Pueden evolucionar en Guardian y Devourer. Es bueno tener una patrulla de ellos contra Guardians y Valkyries.



Unidad: Scourge
Hp: 25
Tamaño: Pequeño
Provisiones: 5
Costo: 12.5M/37.5G
Producido en: Spire.
Requiere: Hatchery Lair , Spawning Pool, Spire.
Daño: 110
Ataque a Tierra: —
Ataque a Aire: Explosivo
Armadura: 0
Características: El terror de los aires, siempre y cuando estén en grupos de 4. Su ataque es kamikase y su poder es tal que con 6 puedes eliminar a un Battlecruiser, Un consejo, nunca envíes a todos en conjunto, procura que entre uno y otro haya un lapso de 1/2 segundo de esta manera una de estas cosas será eliminada pero dejará que las otras lleguen a su blanco y la nave será completamente eliminada



Unidad: Queen
Hp: 120
Tamaño: Mediano
Provisiones: 2
Costo: 100M/150G
Producido en: Hatchery Lair
Requiere: Hatchery Lair, Spawning Pool,Queen's Nest
Daño: —
Ataque a Tierra: —
Ataque a Aire: —
Armadura: Armadura: 0
Energía: 200-250

Características: Aunque no tiene un ataque en forma, posee la capacidad de lanzar Broodlings (Spawn Broodling) que matán al huesped en el que los aloja la Queen, además lanza una especie de líquido (Ensnare)que hace visibles a los enemigos como los Ghost. Una de las habilidades que más utilizarás es la de Parasite, con esto podrás ver todo lo que vea la unidad que tiene implantado el parásito. Por si fuera poco, una queen puede infestar un terran Command center, siempre y cuando ésta esté muy dañada y así puedas formar los Infested Terran.





Unidad: Lurker
Hp: 125
Tamaño: Grande
Provisiones: 2
Costo: 50M/100G
Producido en: Hydralisk
Requiere: Hatchery Lair, Spawning Pool, Hydralisk Den
Daño: 20
Ataque a Tierra: Normal+
Ataque a Aire: —
Armadura: 1



Unidad: Defiler
Hp: 80
Tamaño: Mediano
Provisiones: 2
Costo: 50M/150G
Producido en: Hatchery Hive
Requiere: Hatchery Hive, Spawning Pool, Queen's nest, Defiler Mound
Daño: —
Ataque a Tierra: —
Ataque a Aire: —
Armadura: 1
Energía: 200-250
Características: Aunque es completamente indefenso a ataques, esta especie de escorpión es capás de mandar una capa de insectos llamada Dark Swarm que impide a los enemigos aéreos a atinar a tus aliados, pero su talento más temible es el de Plague, con el cual manda una serie de líquidos corrosivos que debilitan cualquier estructura que toca, a tal punto que con soplarle al enemigo se desbarate. Además puede "comerse" a los de su propia especie(enemigos ó amigos) para recuperar energía y lanzar un ataque rápidamente.

Características: Esta especie es una poderosa defensa, se entierra y manda unas espinas por debajo de la tierra tomando por sorpresa a los enemigos, es muy fuerte y letal. Su debilidad es que no ataca a unidades aéreas y una vez fuera de la tierra es completamente inofensivo. Es producto de la evolución de un Hydralisk. Disponible sólo en el Broodwar

Unidad: Ultralisk
Hp: 400
Tamaño: Grande
Provisiones: 6
Costo: 200M/200G
Producido en: Hatchery Hive
Requiere: Hatchery Hive, Spawning Pool, Queen's nest, Ultralisk Cavern
Daño: 20
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: —
Armadura: 1
Características: Un gigantesco par de colmillos con patas, esa es la mejor descripción de ese monstruo, su fuerza es temible y en manadas de más de 6 es simplemente mortal para cualquier unidad terrestre, tiene una gran cantidad de Hp que le permite pelear contra varios al mismo tiempo y triunfar, estas fieras deben ir acompañadas de Mutalisk para invadir tranquilamente cualquier civilización. En Broodwar puede incrementar la dureza de su caparazón con Chitinous Plating y la velocidad de ataque conAnabolic Synthesis.

Características: La más poderosa unidad aérea de los Zergs, es producto de la evolución de los Mutalisk, podría decirse que unos 16 Devourer y 16 Guardian pueden acabar con cualquier enemigo, su mayor atractivo al ataque es que al hacerlo, hacen cada vez más suceptible a su blanco a ser dañado, ya que deja esporas que debilitan el casco de las naves. Disponible en el Broodwar.



Unidad: Guardian
Hp: 150
Tamaño: Grande
Provisiones: 2
Costo: 50M/100G
Producido en: Producido en:
Requiere: Mutalisk Hatchery Hive, Spawning Pool, Queen's nest, Greater Spire
Daño: 20
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: —
Armadura: 2
Características: Producto de la evolución de un Mutalisk, es capaz de destruir cualquier unidad terrestre desde una gran distancia, en grupos de más de 8 puede ayudar a los Mutalisk a invadir ciudades. Su desventaja es la velocidad, una manera de eliminarlos es con un Psionic storm ó cualquier ataque de unidades aéreas.



Unidad: Devourer
Hp: 250
Tamaño: Grande
Provisiones: 2
Costo: 150M/50G
Producido en: Mutalisk
Requiere: Hatchery Hive, Spawning Pool, Queen's nest, Greater Spire
Daño: 25
Ataque a Tierra: ---
Ataque a Aire: Explosivo
Armadura: 2





Te rompemos el juego
Asi que aprovechamos
para avisarte que
a partir del próximo mes
te presentaremos
los tips de
MARIO TENNIS
CLUB
Nintendo

Servicio de Gorra

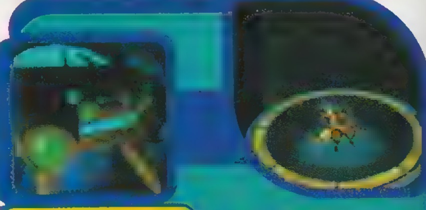


Unidad: Brooding
Hp: 30
Tamaño: Pequeño
Provisiones: 0
Costo: 150 Ep de Queen
Producido en: Queen
Requiere: Queen
Daño: 3
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: —
Armadura: 0
Energía: 180
Características: Cuando veas a un par de esos seres, significa que ya falleció una unidad, ya que para que naszcan deben tomar la vida de su huésped (algunas especies de avispas usan está técnica para reproducirse), aunque una vez afuera del huésped no son muy fuertes, la mayor utilidad de estos animales es de explorar zonas desconocidas o de alto riesgo.

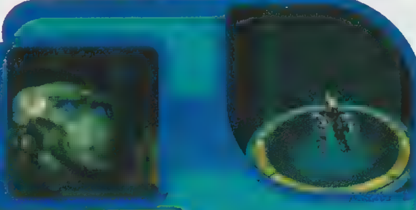


Unidad: Infested terran
Hp: 80
Tamaño: Pequeño
Provisiones: 1
Costo: 100M/50G
Producido en: Infested Command Center
Requiere: Hatchery Lair, Spawning Pool, Queen's nest, Infested Command Center
Daño: 500
Ataque a Tierra: Explosivo+
Ataque a Aire: —
Armadura: 0
Características: Otros guerreros Kamikase, sumamente mortales, al explotar hacen un daño de 500 hp. Para crearlos debes de tener un Infested Command center. Aunque son muy caros, son muy útiles, Para detenerlos es recomendable atacarlos desde el aire o a distancia, ya que si te tocan, te desbaratan.

PROTOSS

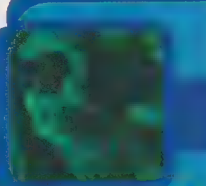


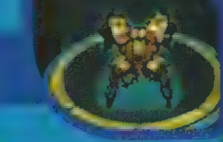
Unidad: Probe
Hp: 20
Shield: 20
Tamaño: Pequeño
Provisiones: 1
Costo: 50M
Construido en: Nexus
Requiere: Nexus
Daño: 5
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: —
Características: Los trabajadores de esta raza, son robots capaces de llevar a los edificios de Aiur a cualquier planeta y regresar a trabajar sin la necesidad de esperar a que llegue ésta. Además de procesar el gas y los minerales para llevarlo al Nexus.



Unidad: Zealot
Hp: 80
Shield: 80
Tamaño: Pequeño
Provisiones: 2
Costo: 100M
Entrenado en: Gateway
Requiere: Nexus, Gateway
Daño: 16
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: —
Armadura: 1

Características: La unidad de infantería más poderosa de las tres razas, con su shield y sus poderosas cuchillas psiónicas son capaces de derrotar a varios Marines o Zerlings antes de caer. Pero no tienen ataques anti-aire por lo que deben de ir acompañados de Dragoons o cualquier unidad que los defienda. También están en desventaja contra unidades que tengan ataques de largo alcance.





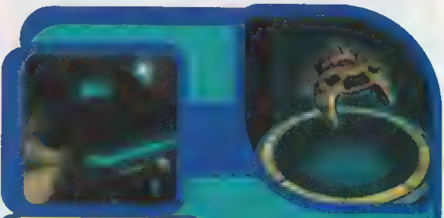
Unidad: Dragoon
Hp: 100
Shield: 80
Tamaño: Grande
Provisiones: 2
Costo: 125M/50G
Entrenado en: Gateway
Requiere: Gateway, Nexus, Cybernetics Core
Daño: 20
Ataque a Tierra: Explosivo
Ataque a Aire: Explosivo
Armadura: 1



Unidad	Dark Templar
Hp	80
Shield:	40
Tamaño	Pequeño
Provisiones:	2
Costo:	125M/100G
Entrenado en:	Gateway
Requiere:	Nexus, Gateway, Cybernetics Core, Citadel of Adun, Templar Archives
Daño:	40
Ataque a Tierra:	Normal
Ataque a Aire:	---
Armadura:	1

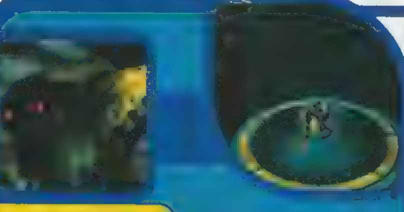
Características: Lo que más llama la atención es su permanente habilidad para estar invisibles; sus blades son letales y pueden formar a los Dark Archon. Si no hay detectores ellos pueden acabar con un ejército pero una vez que son vistos no tienen ataques de larga distancia ni contra unidades aéreas. Por lo tanto es recomendable que se les combata con Vessel con Spider Mines, Observers acompañados de unidades de combate aéreo y Overlords con Guardians , Queens o Mutalisk.

Características: La unidad más versátil de los Protoss, su ataque es explosivo para unidades terrestres y aéreas, en gran número son buenos para atacar y defender. Siempre deben de estar atrás de los Zealots, para cubrirlos de ataques aéreos. Son vulnerables a los cañonazos de los Tanques en Siege Mode. ante los Reavers, y ante un ataque de varios Guardians.



Unidad	Shuttle
Hp.	80
Shield	60
Tamaño	Grande
Provisiones.	2
Costo:	200M
Construido en:	Robotics Facility
Requiere	Nexus, Gateway, Cybernetics Core, Robotics Facility
Daño:	—
Ataque a Tierra	—
Ataque a Aire:	—
Armadura	1
Capacidad	Cada Shuttle puede transportar: Probe - 8, Zealot - 4, Dragoon - 2, High Templar - 4, Dark Templar - 4, Reaver - 2, Archon - 2, Dark Archon - 2

Características: Esta nave tiene el único objeto de transportar a los Protoss, se recomienda que se le aumente la velocidad con el Gravitic Drive son el transporte más rápido de las tres razas.

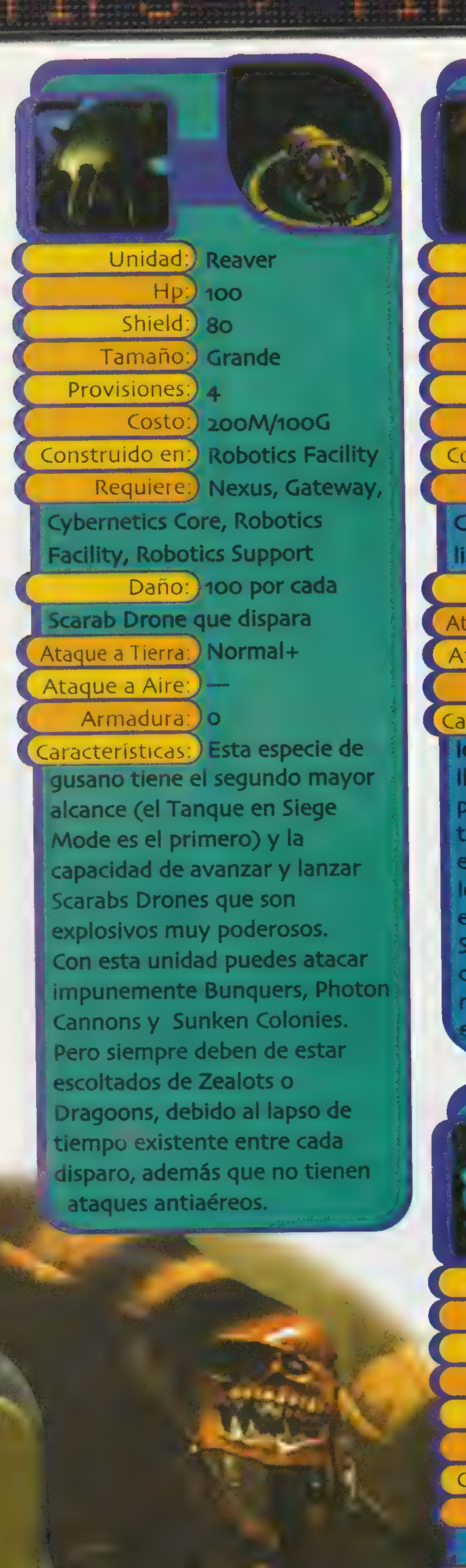


Unidad	High Templar
Hp	40
Shield	40
Tamaño.	Pequeño
Provisiones.	2
Costo.	50M/150G
Entrenado en:	Gateway
Requiere	Gateway, Nexus, Cybernetics Core, Citadel of Adun, Templar Archives
Daño:	---
Ataque a Tierra.	---
Ataque a Aire:	---
Armadura:	0
Energía	200-250

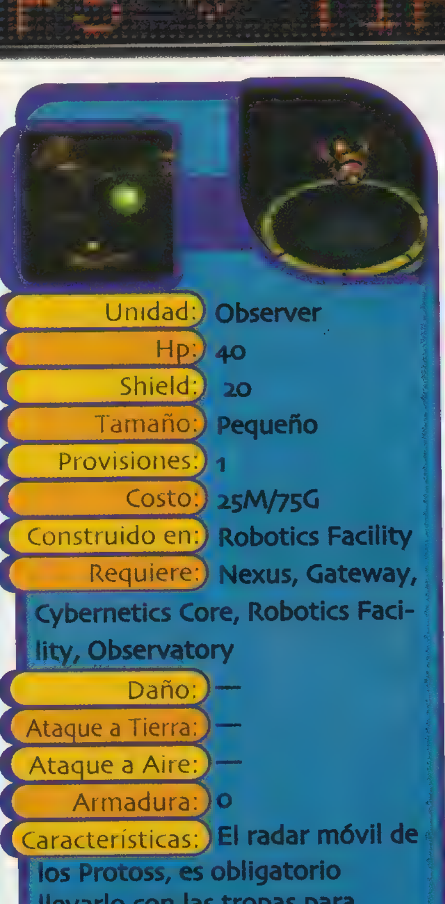
Características: Estos guerreros son de apoyo, tienen una formidable habilidad llamada Psionic Storm que afecta un área determinada bajando el Hp de cualquier unidad que se encuentre ahí. Cuenta con el poder de hacer imágenes holográficas (Hallucination) de cualquier guerrero para mandarlas a investigar o distraer al enemigo , te aconsejamos que uses esta habilidad para crear "dobles" de los Scouts y mandarlos directamente contra los Scourage, estos se neutralizarán y no perderás a ningún caza. La otra habilidad es la de combinarse con otro High Templar (Summon Archon) para formar a los poderosos Archon.

-Ataques Normales: son igualmente efectivos contra todo tipo de unidades.
-Ataques de Plasma/especial hacen un 50% de daño contra unidades medianas y 25% contra unidades grandes.
-Ataques Explosivos: hacen un 50% de daño contra unidades pequeñas y 75% contra unidades medianas.
-M = Minerales

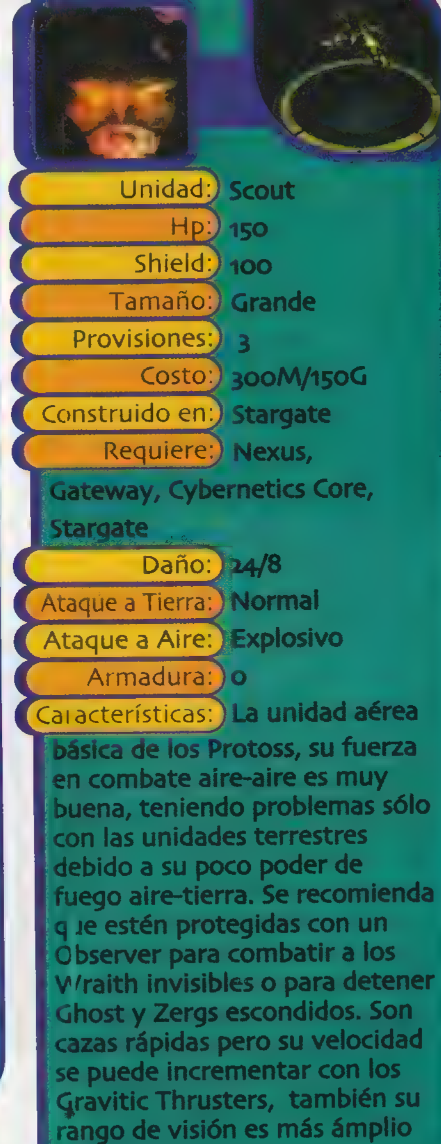
-G = Gas
*Las municiones explotan y dañan a todas las unidades que estén cerca.
+Las municiones explotan pero no dañan a tus unidades, sólo a los enemigos.
Además de las habilidades particulares de cada unidad, existen otras que son generales como el aumentar el poder de Fuego, de defensa y de Shield.



Unidad: Reaver
Hp: 100
Shield: 80
Tamaño: Grande
Provisiones: 4
Costo: 200M/100G
Construido en: Robotics Facility
Requiere: Nexus, Gateway, Cybernetics Core, Robotics Facility, Robotics Support
Daño: 100 por cada Scarab Drone que dispara
Ataque a Tierra: Normal+
Ataque a Aire: —
Armadura: 0
Características: Esta especie de gusano tiene el segundo mayor alcance (el Tanque en Siege Mode es el primero) y la capacidad de avanzar y lanzar Scarabs Drones que son explosivos muy poderosos. Con esta unidad puedes atacar impunemente Bunquers, Photon Cannons y Sunken Colonies. Pero siempre deben de estar escoltados de Zealots o Dragoons, debido al lapso de tiempo existente entre cada disparo, además que no tienen ataques antiaéreos.



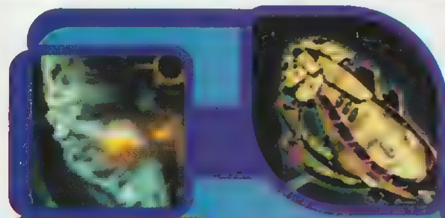
Unidad: Observer
Hp: 40
Shield: 20
Tamaño: Pequeño
Provisiones: 1
Costo: 25M/75G
Construido en: Robotics Facility
Requiere: Nexus, Gateway, Cybernetics Core, Robotics Facility, Observatory
Daño: —
Ataque a Tierra: —
Ataque a Aire: —
Armadura: 0
Características: El radar móvil de los Protoss, es obligatorio llevarlo con las tropas para poder detectar a los dark templar, ghost, y Zergs enterrados. Pueden patrullar los alrededores de las bases y explorar los terrenos peligrosos. Se pueden hacer más rápidos con los Gravitic Booster y el rango de radar se aumenta con el Sensor Array.



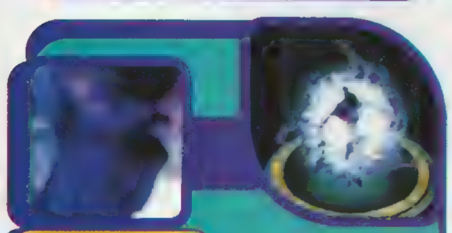
Unidad: Scout
Hp: 150
Shield: 100
Tamaño: Grande
Provisiones: 3
Costo: 300M/150G
Construido en: Stargate
Requiere: Nexus, Gateway, Cybernetics Core, Stargate
Daño: 24/8
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: Explosivo
Armadura: 0
Características: La unidad aérea básica de los Protoss, su fuerza en combate aire-aire es muy buena, teniendo problemas sólo con las unidades terrestres debido a su poco poder de fuego aire-tierra. Se recomienda que estén protegidas con un Observer para combatir a los Wraith invisibles o para detener Ghost y Zergs escondidos. Son cazas rápidas pero su velocidad se puede incrementar con los Gravitic Thrusters, también su rango de visión es más ámplio con los Apial Sensors.

Unidad: Corsair
Hp: 100
Shield: 80
Tamaño: Mediano
Provisiones: 2
Costo: 150M/100G
Construido en: Stargate
Requiere: Nexus, Gateway, Cybernetics Core, Stargate
Daño: 5
Ataque a Tierra: —
Ataque a Aire: Explosivo+
Armadura: 1
Energía: 200-250
Características: Son unidades de apoyo aéreo, su principal uso puede ser el de Disruption Web que bloquea los sistemas enemigos haciendo disfuncional a cualquier unidad que esté en el rango de elta web. En combate abierto no son buenos, así que deben de tener siempre a su lado a otros guerreros. Se puede incrementar su nivel de energía con el Argus Jewel.





Unidad: Carrier
Hp: 300
Shield: 150
Tamaño: Grande
Provisiones: 8
Costo: 350M/250G
Construido en: Stargate
Requiere: Nexus, Gateway, Cybernetics Core, Stargate, Fleet Beacon
Daño: 6 por cada disparo de sus Interceptors
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: Normal
Armadura: 4
Capacidad: Cada Carrier tiene 4 Interceptors, puedes elevar esta cantidad a 8.
Características: La unidad aérea Protoos de mayor poder, sobre todo si se tiene un grupo de 6 o más armados de 8 Interceptors, poderosos al ataque debido a la facilidad que tienen para confundir al fuego enemigo por la velocidad de los Interceptors. Si los acompaña un Observer nada los detendrá.



Unidad: Archon
Hp: 10
Shield: 350
Tamaño: Grande
Provisiones: 4
Costo: Unión de dos
Hecho de: High Templar
Requiere: High Templar Nexus, Gateway, Cybernetics Core, Citadel of Adun. Templar Archives
Daño: 30
Ataque a Tierra: Normal
Ataque a Aire: Normal
Armadura: 0
Características: Son grandes guerreros con una fuerza de ataque descomunal, su shield les permite aguantar la batalla con varias unidades enemigas y no respetan si es terrestres o aéreo el enemigo. Sólo tienen un problema, que si se les quita el shield con el EMP Shockwave de los Vessel terran ó el Disruption Field quedan con sólo 10 de Hp, también son muy suceptibles a que los Dark Archon les controlen la mente. Pero aun con esto, si ves un grupo de Archon cerca de tu campamento, lo mejor será que te prepares para pelear.



Unidad: Arbiter
Hp: 200
Shield: 150
Tamaño: Grande
Provisiones: 4
Costo: 100M/350G
Construido en: Stargate
Requiere: Nexus, Gateway, Cybernetics Core, Citadel of Adun, Templar Archives, Stargate, Arbitwe Tribunal
Daño: 10
Ataque a Tierra: Explosivo
Ataque a Aire: Explosivo
Armadura: 1
Energía: 200-250
Características: Estra nave tiene la gran ventaja de hacer invisibles a los aliados que estén cerca de ella, además de poderse defender de ataque aéreos. Se puede decir que no hay nave tan versátil como está. Puede teletransportar a un ejército completo a cualquier punto del mapa con el Recall, puede encerrar en un campo a varias unidades con el Stasis Field, permitiendo que prepares tu ataque para cuando se liberen de ese campo. Todo esto gasta energía así que es muy recomendable que obtengas elKhaydarin Core que te dará más energía.



Unidad: Dark Archon
Hp: 25
Shield: 200
Tamaño: Grande
Provisiones: 4
Costo: Unión de dos
Hecho de: Dark Templar
Requiere: Dark Templar Requiere: Nexus, Gateway, Cybernetics Core, Citadel of Adun, Templar Archives
Daño: —
Ataque a Tierra: —
Ataque a Aire: —
Armadura: 1
Energía: 200-250
Características: Muy útiles para tomar el control de los enemigos con el Mind Control, es muy recomendable que tomes a un probe, drone o SCV enemigo para poder hacer una civilización de esas razas para servirte. También ayuda el Feedback que roba la energía de tus rivales y la resta en Hp de los dueños originales, por lo que es una excelente arma. Así como el Maelstrom que afecta a los seres orgánicos que estén en el rango de este ataque, además de permitir ver unidades invisibles. Lo malo es que esta unidad no ataca directamente, es inofensiva sin su energía así que debe correr en cuanto ve un Vessel. También puede incrementar su energía con el Argus Talisman.

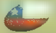


AGRADECEMOS A:

ABEL PELCASTRE ROMERO
ABELARDO DE LA TORRE A.
ABRAHAM C. GONZALEZ GARCIA
ADALBERTO MEJIA
ADAN JACINTO FLORES FLORES
AGUSTIN D. AGUILAR BUVANDEL
ALAN A. FLORES OIDOR
ALAN E. MONTALVO VIGUERAS
ALAN JIMENEZ RAMIREZ
ALAN R. GARCIA LOPEZ
ALAN V. GARCIA TORRES
ALBERTO ADRIAN DE LEON
ALBERTO I. BECERRA ABARCA
ALBERTO MARTINEZ FLORES
ALBERTO PEREZ MARTINEZ
ALEJANDRO G. GONZALEZ BENITEZ
ALEJANDRO GONZALEZ QUINTANILLA
ALEJANDRO RIVERA CASTILLO
ALEJANDRO TAPIA ORTEGA
ALEX PORRAS RUIZ
ALEX RAYMUNDO MARTINEZ
ALEXIS GOMEZ SANCHEZ
ALFREDO MARYOL BALLESTEROS
ALONSO C. SANCHEZ GARCIA
ALVERTO OVIEDO D.
AMAURY ROBERTO FLORES RUIS
ANDRES CUEVAS
ANGEL TORRES SANCHEZ
ANGEL TORRES TAGLE "SHADOW"
ANGELLO CAVICH BACAB
ARGENIS DE LA CRUZ B.
BENJAMIN HERRERA BELTRAN
BENJAMIN SANDOVAL ALVAREZ
BOOSAMA
CARLOS A. CRUZ DE LOS REYES
CARLOS A. DANZOS H.
CARLOS CEPEDA ORVAÑANOS
CARLOS I. ALVA GONZALEZ
CARLOS J. SANTOS OLVERA
CARLOS R. GOMEZ DE AVILA
CARLOS R. MARTINEZ MARTINEZ
CASAR E. CRUZ GARCIA
CESAR A. FRANCO IBARRA
CESAR A. GONZALEZ RUIZ
CESAR E. CRUZ GARCIA
CESAR M. ORTIR DUARTE
CESAR O. ALONSO RODRIGUEZ
CESAR TORRES RODRIGUEZ
CLAUDIA RIOS
CRISTIAN A. CRUZ CRUZ
CRISTIAN G. NAVA DE LEON
CUAUHTEMOC INFANTE
CHRISTIAN G. PERALTA GALEANA
CHRISTOPHER RODRIGUEZ PEÑA
DANIEL (GOTEN) E.
DANIEL A. VARGAS HERNANDEZ
DANIEL CAVICH BACAB
DANIEL GARCIA
DANIEL HERRERA BELTRAN
DANIEL PICOS SALAS
DANIEL ROMO MENDOZA
DANIEL SANCHEZ ARTEAGA
DANTE SANTIAGO DESEUSA
DAVID E. AVILA SOSA
DAVID MORA CANO
DAVID NAVARRO JIMENEZ
DAVID NUÑEZ CAMACHO
DEVIR
DIEGO G. RUIZ GONZALEZ
DIEGO PECORARO CH.
EDEN DORIAN G. ROMERO T.
EDGAR ALAIN OLVERA QUIROZ
EDGAR FRAGOSO PEDRAZA
EDSON D. ALMAGUER
EDUARDO A. MACIAS ROCHA
EDUARDO E. PALMA BERNAL
EDUARDO FLORES "CHON"
ELBA IRASEMA VALDEZ MARTINEZ
ELENA DE LA SELIA
ELIAS MORALES ROCHA
EMILIANO GARCIA JIMENEZ
EMMANUEL A. NEGRETE V.
EMMANUEL FARIAS SOBREVILLA
EMMANUEL ROMERO PEREZ
EMMANUEL VILLAREAL ABREGO
ENRIQUE ALBERTO LOPEZ GTZ.
ENRIQUE FERNANDEZ HERNANDEZ
ENRIQUE MARTIN TOVAR
ENRIQUE MENDEZ BARRON
ERICK DURAN GALLEGOS
ERICK RIZO GONZALEZ
ERNESTO MORALES
ESTELA I. AVILA SOSA
EVANGELINA LIMA MARTINEZ
EZEQUIEL ARANDA CIDES
FCO. JAVIER ANDRADE GUERRERO
FCO. JAVIER CRUZ MUCIÑO
FCO. JAVIER GUERRA GONZALEZ
FCO. JAVIER OLLO ERDOZAIN
FEDERICO MUÑOZ
FERNANDO G. REJON BARRERA
FIDEL ZAPATA VALDEZ
FLOR ANGELICA CARRION LOPEZ
FRANCISCO OLMEDO GARCIA
FROYLAN CISNEROS CALDERON
FROYLAN V. SANCHEZ MEDINA
GABRIEL E. SANDOVAL VILLEGAS
GERARDO MOLINA RAYGOZA
GERMAN A. ROYVAL GARCIA
GILBERTO J. GOMEZ B.
GILBERTO VELA SANCHEZ
GUADALUPE E. HERMOSILLO A.
GUADALUPE SANDOVAL
GUSTAVO A. HERNANDEZ OLIVARES
GUSTAVO ITURBE LONGORIA
GUSTAVO J. GONZALEZ MORQUECHO
GUSTAVO LOPEZ LUGO
HECTOR CASTRO AHUMADO
HECTOR E. GUILLEN
HECTOR G. TORRES R.
HECTOR J. SOSA TREVIÑO
HECTOR MARIO GUZMAN D.
HECTOR NERI CANO
HUGO A. LOPEZ VELAZQUEZ MTZ.
HUGO C. ZAVALA
HUMBERTO PEREZ
ISAI G. RAMIREZ RODRIGUEZ
ISRAEL ALCANTAR
ISRAEL FERNANDEZ CASTRO
ISRAEL VALADEZ SARMIENTO
IVAN JAHIR MATAMOROS
IVAN S. MADRID R.
IVAN VARGAS
J. ALONSO ORTEGON E.
JAFEHT CORTEZ ORTIZ
JARED BRADLEY GANDARA
JAVIER DAVID DEL VALLE
JAVIER L. MATEOS CONDE
JAVIER LOPEZ JIMENEZ
JESSICA F. MORALES VELAZQUEZ
JESUS A. GUERRERO NEVARES
JESUS A. HIPOLITO LORA
JESUS A. OJEDA ROSALES
JESUS ALAIN VARGAS IBARRA
JESUS ANTONIO JIMENEZ MEMIJE
JESUS AVIEL LUNA
JESUS HERNANDEZ N.
JESUS JAIME FERNANDEZ DIAZ
JHONATAN UTRERA MEDINA
JILL VALIENTE
JOAQUIN A. AMARO VILLEGAS
JOEL CAMACHO CORTE
JONAS MENESES RETANO
JONATHA U. PRITEO DELGADO
JONATHAN CONTRERAS S.
JORGE A. MEDINA
JORGE A. MORALES AGUIRRE
JORGE C.
JORGE D. TREJO CARRANZA
JORGE GONZALEZ CAMACHO
JORGE ORTEGA NOYOLA
JOSE A. GUTIERREZ
JOSE ALBERTO BUENO ELIZONDO
JOSE ALBERTO LOPEZ CH.
JOSE ALBERTO VELAZQUEZ DIAZ
JOSE AUGUSTO GONZALEZ
JOSE C. RODRIGUEZ JAIME
JOSE DE JESUS MARIN LOPEZ
JOSE E. PRIETO RODRIGUEZ
JOSE EDUARDO CHAVARRIA
JOSE IGNACIO RODRIGUEZ
JOSE J. VALVERDE HERNANDEZ
JOSE JORGE N. MONREAL
JOSE MIGUEL MOJICA I.
JOSUE I. NATERA DAVILA
JOSUE SALAZAR OVIEDO
JUAN ALTAMIRANO MARTINEZ
JUAN B. PEREZ GARCIA
JUAN C. MARTINEZ DAVILA
JUAN C. MEDINA TIRADO
JUAN CARLOS DIAZ NAJAR
JUAN CARLOS RUBIO
JUAN E. GUTIERREZ SALDAÑA
JUAN E. VALDEZ RUIZ
JUAN J. SOSA
JUAN OLIVARES
JULIO C. NAVA DEL MORAL
JULIO CESAR AYALA A.
JULIO CESAR CRUZ
JULIO CESAR REYES VELASCO
KAREN SANCHEZ LICEA
KARLA PAMELA BELMONT CHIDEZ
LEON FELIPE BRIONES
LEONARDO YAÑEZ HERNANDEZ
LUIS A. BADILLO PUENTE
LUIS A. MENDEZ CRUZ
LUIS A. VARGAS REYNOSO
LUIS ALFONSO DOMINGUEZ V
LUIS ARMANDO CARDENAS
LUIS BASTARRACHEA GONGORA
LUIS DANIEL FLORES
LUIS E. PLASCENCIA SANCHEZ
LUIS FERNANDO LAGUNA
LUIS G. AGUIRRE CERVANTES
LUIS GUZMAN
LUIS M. PEREZ SUAREZ
LUIS RODRIGO REYES GARCIA
MA. ISABEL MARQUEZ MARIN
MAIALEN OLLO ERDOZAIN
MANUEL A. CARDIEL REYES
MANUEL RIVERA RUIZ
MANUEL S. MEJIA ALMANZA
MARCO A. ZU—IGA HERRERA
MARIA ELISA PAEZ
MARIA JIMENA
MARIO A. PRIETO RODRIGUEZ
MARIO GONZALEZ PALACIOS
MARTIN OCHOA ESPINOSA
MAURICIO BANDALA CARREON
MAURICIO PECORARO CH.
MAX
MIGUEL A. MORALES GALLARDO
MIGUEL A. PEREZ MARTINEZ
MIGUEL ANGEL CONTRERAS
MISTY
NACHO
NOE LARA MARTINEZ
OSCAR ANGEL OLVERA QUIROZ
OSCAR G.L. "EL LUCAS"
OSCAR VAZQUEZ GONZALEZ
OSIRIS ZUMAYA M.
OSWALDO REYES AGUIRRE
PABLO GONZALEZ T.
PEDRO A. SALINAS PORTALES
PEDRO JUAN ARENAS CABRERA
PERLA DEL CARMEN CARRIZALEZ
RACIEL RAYMUNDO MARTINEZ
RAFAEL ADRIAN DIEZ PIÑEYRO
RAMIRO JUAREZ OCHOA
RAMSES QUIÑONES CASTILLO
RAUL ARTURO LEON VAZQUEZ
RAUL AVILA SOSA
RAYMUNDO A. BETANCOURT
RES
RIBBON
RICARDO F. MORALES ORTIZ
RICARDO GOZNALEZ B.
RICARDO O. RODRIGUEZ SOSA
ROBERTO CASTRO MEZA
ROBERTO LOPEZ LICONA
RODRIGO SANCHEZ LOPEZ
ROGELIO CONTRERAS GODOY
ROLANDO CARDENAS S.M.M.
RUBEN A. OJEDA MILAN
SAHIR N. RODRIGUEZ SOSA
SAMUEL CORTES SALAZAR
SAMUEL GUTIERREZ VAZQUEZ
SERGIO A. ESCOBAR BONILLA
SERGIO DAVID ASH MARTINEZ
SERGIO E. MARTINEZ RAMIREZ
SERGIO GUEVARA
SERGIO M. REYES REYES
SERGIO SANTAMARIA ZUÑIGA
SHEYLA K. RODRIGUEZ SOSA
SIDDHARTA GARCIA MEJIA
TANIA MACHORRO ADAM
ULISES GODOY DE LA HOYA
VICTOR M. GUTIERREZ PEREZ
VICTOR M. PASTRANA V.
VICTOR MIGUEL SANCHEZ AVALOS
ZAEL A. PLANCARTE HERNANDEZ

LECTORES INTERNACIONALES:

ALBERTO R. ZAMBRANO U.
ANDRES FERNANDEZ
ANGY PEREZ
GERMAN RICARDO BERMUDEZ
JOAQUIN BARAHONA



CHILE

CLAUDIA ARAVENA
FELIPE SEPULVEDA
ISMAEL PESO SOTO
LUIS I. MILLAN KINAST
MARIO ROJAS DE LO OCEJA
NICOLAS SEPULVEDA



COLOMBIA

ALEXIS RIVIERA
CARLOS FCO. OÑATE
JORGE CHAVEZ
LADT JENNIFER GUZMAN ARIAS
NICOLAS AYERBE
YOSHOA



COSTA RICA

ALEX 64
JORGE D. AGUILAR OVIEDO
JOSE P. MELENDEZ CORDOBA
JUAN RAMIREZ
MARTIN PEREZ B.
RICARDO ULLOA



EL SALVADOR

DANIEL R. GONZALEZ CAMACHO
GEDCX
HERBERT SERRANO



GUATEMALA

JUAN I. MORALES MALDONADO
LUIS F. CARIAS JEREZ

HONDURAS

JAVIER ALONSO PALACIOS



PERU

FRANK
JONATHAN BORDA PORTUGAL
JOSE RODRIGUEZ L.
VICTOR

PUERTO RICO

PABLO A. VARGASRAUL A. ALVARADO

REP. DOMINICANA

VICTOR S. VENTURA MOREL

REP. DE PANAMA

ALEXIS ANTIZO
ALFREDO CABAL AGUIRRE
YORGE ARAUZ
YUNI A. VERGARA



ESTADOS UNIDOS

HUGO PONCE

VENEZUELA

ALCIDES LUGO
ANDRES ELOY
ANDRES JOSE LASTRA PIÑERO
FERNANDO
JEAN ANDRE THULA
JESUS E. CELEIRO RONSO
LUIS A. LOPEZ SOLANO
LUIS RODRIGUEZ



Nintendo





Te invitan a participar en el Rally del nuevo título para NINTENDO 64



LAS FECHAS:

- Septiembre 1º Coyoacán
- Septiembre 2 Durango
- Septiembre 8 Centro
- Septiembre 9 Perisur
- Septiembre 16 Polanco
- Septiembre 22 Santa Fe
- Septiembre 23 Satélite
- Septiembre 30 Coyacán (Gran Final)

* Los horarios serán de 4 a 6 pm. en todas las fechas.

REQUISITOS:

Presentar copia de ticket o factura de cualquier producto Nintendo o tarjeta Kids Card (además recibe un 10% de descuento en todos los productos Nintendo en tus compras con tu tarjeta Kids Card).

PREMIACIÓN:

En cada fecha se entregarán diversos obsequios a los participantes y premios especiales para los 3 primeros lugares en la Gran Final.

¡ Te esperamos ! Habrá muchas sorpresas y podrás tomarte fotos con los personajes de Nintendo.

S.O.S.

GHOST 'N GOBLINS

Como es sabido, este juego de Game Boy tiene el sistema de Password para poder continuar juegos pasados. Ahora publicaremos una serie de passwords para cada uno de los niveles.







DARK RIFT

Jugar con Demitron o Sonork

En la pantalla del titulo del juego debes presionar:
Escucharás un ruido que te indicara que lo ejecutaste de la manera correcta.

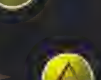
Ahora que puedes jugar con estos personajes, te damos los movimientos para que puedas realizar sus golpes especiales.

Sonork

Machine Ball =

UpperCut = 

Helicopter Attack = 

Spinning Blade attack = 

Blender Attack = 

Spinning Blade Trip = 

Foot Stomp = 

Machine Gun Kick = 

Up SLash = 

Demitron

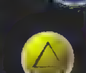


Fire Ball =

Warp to Opponent = 

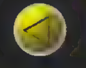
Sky Drop = 

Warp Dodge = 

Dash in Bash = 

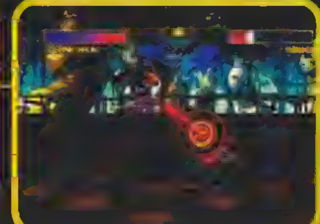
Flip Kick = 

Chest Blow = 

Mid Slash = 

Checa estos movimientos, es muy recomendable usar el Helicopter Attack para finalizar un "combo". El Fire Ball es más espectacular pero no es tan efectivo.





DARK RIFT

Si de plano no quieres esperar para ver los finales, aquí tienes los botones que debes presionar en la pantalla del título del juego para ver los que quieras.

Personaje	Botones
Aaron	▲, C◄, [illegible], C◄
Demonica	▲, C◄, [illegible], C◄
Demitron	▲, C◄, [illegible], C▼
Eve	▲, C◄, [illegible], C►
Gore	▲, C◄, [illegible], C▼
Morphix	▲, C◄, [illegible], B
Niiki	▲, C◄, [illegible], A
Scarlet	▲, C◄, [illegible], C◄
Sonork	▲, C◄, [illegible], C▲
Zenmuron	▲, C◄, [illegible], C►

Aunque este juego no es de los mejores de pelea sus finales son interesantes. Te recomendamos ver el de Eve, es a nuestro gusto el mejor en cuanto a lo que a historia se refiere.

Transformers Beast Wars Transmetals

En este juego existen personajes ocultos, es muy fácil sacarlos:



Blackarachnia

En la pantalla de selección de jugadores ponte en Tarantulas, presiona Z y A. Podrás seleccionar a Blackarachnia y a Tarantulas en otros colores

Starscream

El procedimiento es el mismo, la única variante es que debes de presionar Z y A en el personaje Waspinator.

Tigatron and Ravage

En este caso no será uno sino dos los personajes a los que tendrás acceso, nuevamente ve a la pantalla de selección de personaje y en Cheetor oprime Z y A. Después muévete a los lados con el control stick para seleccionar a cualquiera de los dos.



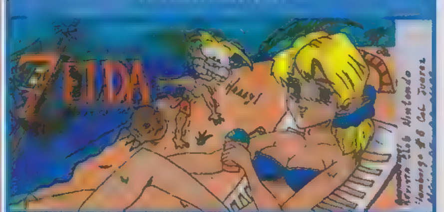




Galerie D´Adeleine

Que gusto de tenerlos nuevamente por aquí, gracias a la excelente respuesta que tuve de su parte, he aquí la selección de arte en sobres que seleccioné para este número, ojalá la disfruten.

Oscar G. Salinas H,
Minatitlán, Ver.



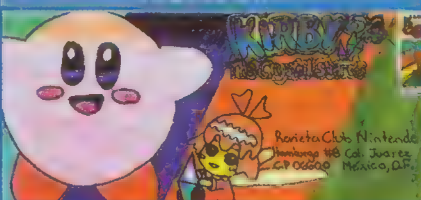
Unas merecidas vacaciones en Hyrulepulco!



Emmanuel V.
Monterrey, N.L.

¿Se imaginan esta fusión?, sería gracioso ver a Link con orejitas de pikachu.

Sofía Lopez R.
México D.F.

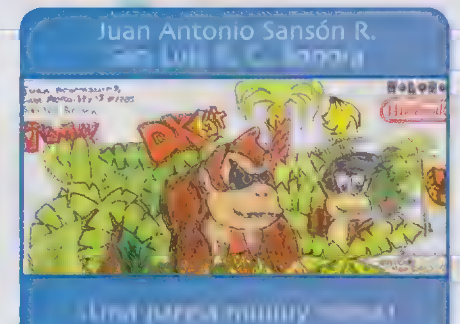


Mis queridos amigos Kirby y Ribbon, ¡salieron muy bien!

En reconocimiento al esfuerzo por sus dibujos sólo queda una cosa que decir para los autores:

Tres Bien!

Juan Antonio Sansón R.
San Luis R. C. Sonora



¡Una pareja muuuy [illegible]!

Elias R.
Miranda,
Tlalpan, D.F.

Otro buen dibujo de [illegible] a lápiz, ¡Felicidades!



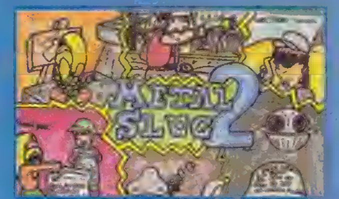


Elias R.
Miranda,
Tlalpan, D.F.

Megaman luce imponente en este muy buen dibujo con técnica en acuarela.



Luis Miguel [illegible]
Pantitlán Edo. Mex.



¡Qué buen collage de Metal Slug 2!

Luis Arturo
Méndez C.
Tlacolula, Oax.

Acercamiento al rostro de Megaman, ¿a quien estará viendo así?

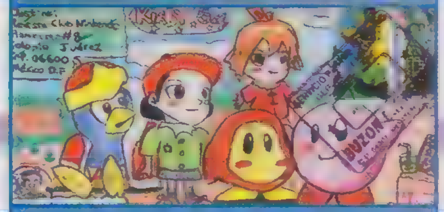


Mishrahim Martinez,
Mexicali, Baja California



Muy interesante propuesta de Conquer´s Bad Fur day

Daniel E.
Monterrey Nuevo León



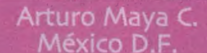
Toda la pandilla de Crystal Shards, por cierto, ¡quedé muy bien!.

David Hernández
México, D.F.



Muy buen dibujo de Charizard en pleno vuelo ¡Felicidades!



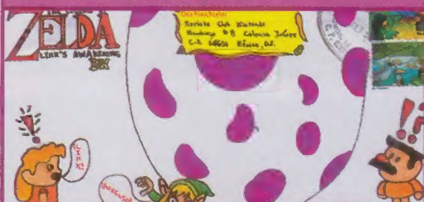


Arturo Maya C.
México D.F.

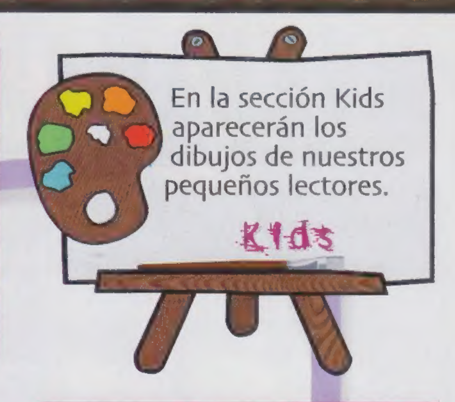


Este Nuevo Pokémon tiene colores muy autóctonos ¿no crees?

David Zárate M.
México D. F.



¡Ouch! eso debió doler, ¿habrá una máscara contra el dolor?





José Rosario Guerrero F.
Culiacán, Sinaloa.

¡Muy bien!, este nuevo personaje sería un muy buen rival para cualquiera.



Martín González Mtnz.
Oaxaca Oax.

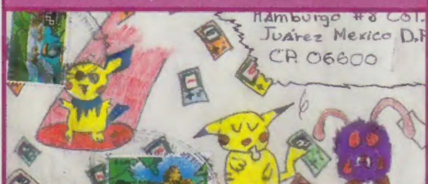
Buena técnica a lápiz, seguro que ese rostro de sorpresa tiene que ver con alguna locura de tooie

Luis Daniel Flores
Aguascalientes, Ags.



Un muy original Pikachu vaquero

Cuauhtémoc Infante
Neza, Edo. de México



Definitivamente los amigos de Pikachu creen que el canto no es lo mejor de los Pokémon.

Jesus ¿?
Tula, Hidalgo



No sólo de monadas viven DDK y sus amigos, ¿estarán de vacaciones?

No dejes de enviar tus dibujos a esta sección, recuerda que para respetar el dibujo original es importante que hagas tus envíos en sobres como los que aparecen aquí publicados incluyendo tu nombre completo, edad, y dirección, a la sección Galeria de Adelenne, La dirección es : Hamburgo # 8, Col. Juárez, C.P. 06600 en México, D.F. ¡hasta la próxima!

Las convinaciónes más inverosímiles solo aquí, en la sección:

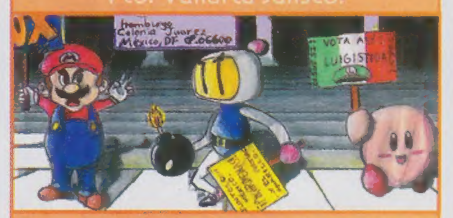
Crossover

Alexander Sashim R.
Teguicigalpa, Honduras.



¿Se imagnan si tuvieran que enfrentar a un equipo como éste?

Jared Bradley Gándara,
Pto. Vallarta Jalisco.



Hasta en los videojuegos se opina sobre política,



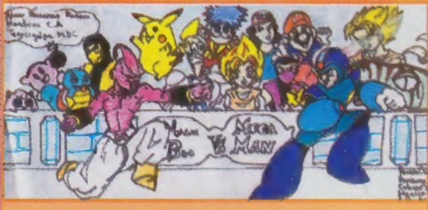
Alfonso Escadillo R.
Tampico, Tamaulipas.

Un sonriente Linku con un físico impresionante.



Jesús Miguel Solis I.
Saltillo, Coahuila.
Llegó un nuevo sustituto para el Carismático Bond, ¿será el nuevo agente James kong?

Abner Francisco Romero
Tegucigalpa, Honduras.



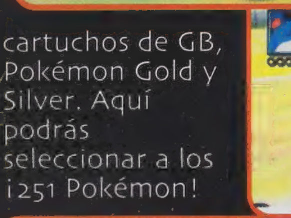
Una batalla muy interesante, ¿será Gus el próximo retador?

ULTIMA PAGINA

Pokémon Stadium Kingin



Lo que parecía un rumor, ha dejado de serlo. Pokémon Stadium 3 aparecerá en Japón en diciembre de este mismo año, con el nombre de Pokémon Stadium Kingin, o sea, Pokémon Stadium Gold Silver. Este cartucho, para N64, será compatible vía Transfer Pak, con los cartuchos de GB, Pokémon Gold y Silver. Aquí podrás seleccionar a los ¡251 Pokémon!





Este tendrá muchas más opciones que Pokémon Stadium 2, y, aunque aún no hay noticias de su llegada a América, esperamos verlo por acá muy pronto.

Pokémon de Panepon





¿Te acuerdas de Tetris Attack de SNES? Bueno, ese excelente cartucho se llamó Paneru de Pon en Japón. Y, como lo dijimos hace un par de números, un "remake" de Paneru de Pon será llevado al N64 y al GBC, pero con los personajes de Pokémon. Y en Japón, el 21 de Septiembre aparecerá el título para GBC, llamado Pokemon de Panepon, el cual tiene el mismo concepto de Tetris Attack. En este cartucho podrás ver a varios de los Pokémon que pertenecen a las versiones Silver y Gold. Este juego, que en América se llamará Pokémon Puzzle League GBC, llegará a América hasta el 2001.

Reset

Pues la espera terminó. En el siguiente número tendremos el reporte del Space World 2000, y lo que vimos por allá simplemente nos dejó sor-pren-di-dos. Aquí te dejamos con los nombres de algunos de los juegos que vimos por allá y debes checar en el número de Octubre. ¡Nos leemos el mes que entra!

Game Boy Advance

Konami Waiwai Racing
Silent Hill AGB
Golf Master AGB
Mario Kart Advance
Kuru Kuru Kuru Rin
Napoleon
Ougon no Taiyo (Golden Sun)



GBC

Donkey Kong 2001
(Donkey Kong Country)
Densetsu no Stafi
(Legend of Stafi)
Kaijin Zonar
(Zonar the Mystery Man)
Zelda no Densetsu: Fushigi no Ki no mi/Dai Chi no Shou (The Legend of Zelda: A Nut of Mysterious Tree/Chapter of Gaia)
Tottoko Hamu Taro
Tomodachi Dai-Sakusen De Chu (Hamster, Tootoko Hamu-Taro)
Tennis GBC

N64

Tsumi to Batsu: Chikyu no keishou sha (Sin and Punishmente: Successor of the Earth)
Mario Party 3
Doubutsu no Mori
(Animal Forest)
Fuurai no Shiren 2
(Wonder Dungeon)
Banjo-Tooie
Mickey's Speedway USA
Custom Robo V2
Dobutsu Bancho
(A Leader of Animal Group)
Echo Delta
Rockman Dash
Dance Dance Revolution Disney Dancing Museum

No sólo
el interior
es lo que
cuenta.

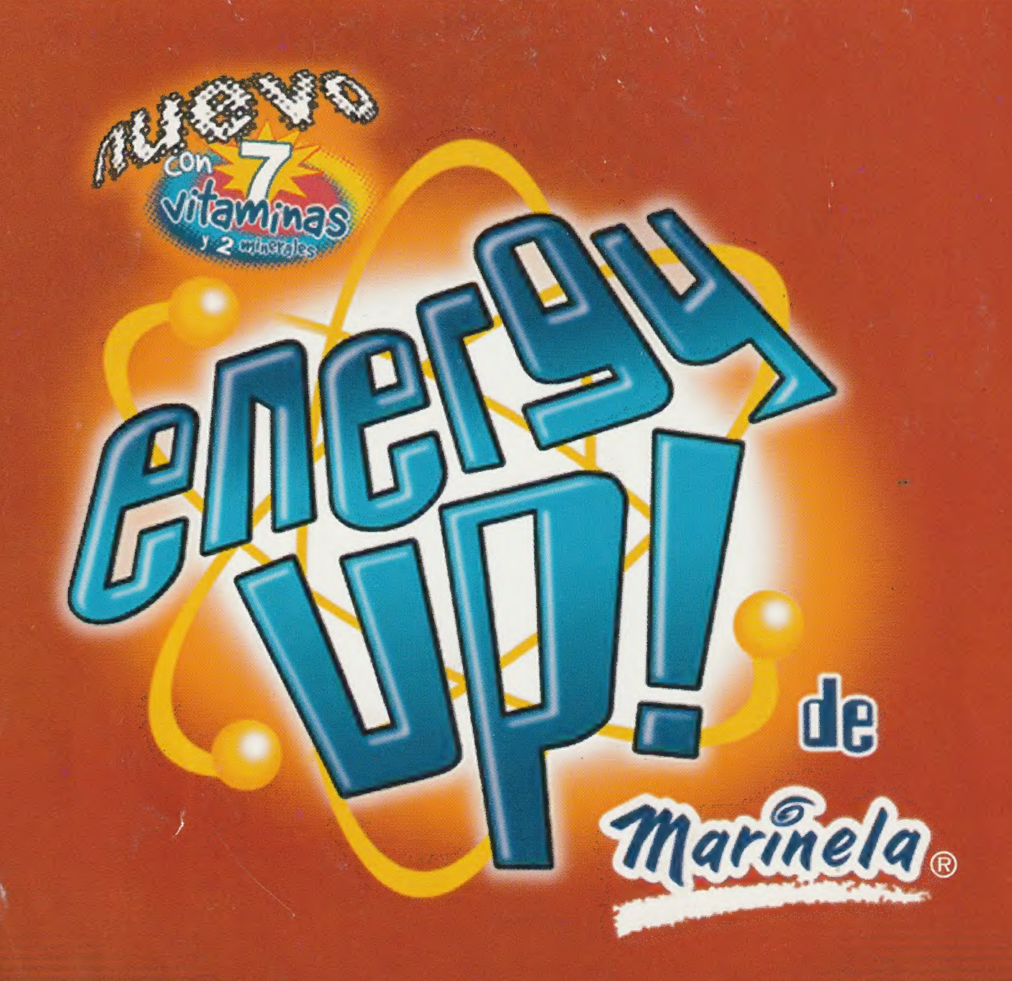
Tan importante
es lo de adentro,
como lo que está
afuera.

Por eso, los envases
Tetra Brik® mantienen
los alimentos
en su forma
natural y además
son reciclables.

Ayudemos a cuidar
la Tierra,
**nuestro gran
envase natural.**

Tetra Pak
Más que el envase®





el cachito de energía que te hace falta.



barra de granola cubierta de chocolate con chispas de colores, un delicioso snack que te caerá de maravilla.

barra de granola con cacahuate cubierta de chocolate y trocitos de cacahuate, especial para que rindas el doble.







cuadritos de arroz; un excelente lunch para el recreo, que viene en dos deliciosos sabores: vainilla con chispas de chocolate y chocolate con chispas de chocolate blanco.



barra de granola con galleta cubierta con chocolate blanco y chispas de chocolate, un postre que te mantendrá con energía todo el día.

$2.50 barras de granola

$2.00 cuadritos de arroz

acompáñalas con leche.

disponible en el d.f. y área metropolitana.